すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成14年7月1日発行（毎月1回1日発行）
第3巻 第7号 通巻第26号
月刊アルカディア
7月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
enterbrain
集めろ！育てろ！名将はキミだ!!
開幕（キックオフ）直前！
WCCF！
SCOOP!
BORDER DOWN(仮)
ゲームシステム＋技表公開！
SOUL CALIBUR II
システム＋キャラ別攻略突入！
GUILTYGEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL
ビートマニア ザ ファイナル
頭文字D Arcade Stage
rage of the Dragons
pop'n music8
怒首領蜂大往生
2002
7
JULY
No.026
650
yen

THE MAZE OF THE KINGS ™

ザ メイズ オブ ザ キングス

目指せ!! 世界最後の秘宝!!

Hitmaker ©SEGA / Hitmaker, 2002 NAOMI™

すべてのステージを解き明かせ!!

はさんで消す快感！

ジャムアクションが楽しい
新感覚パズルゲーム！

同じ色のチョコで
違う色をはさむと
チョコが消せるよ！

Aボタン

ボスの周りのチョコ
を全部消して、
時間内にボスが全て
消えればクリア！！

世界最後の秘宝を探して大アドベンチャー!!

トレジャー・ハンターとなって
ピラミッドなどを探検する、
2人で楽しいシューティングゲーム!

魔法の杖で宝を守る
番人たちを蹴散らせ!!

©ECOLE, 2002
http://e56.info

ムサピィのチョコマーカー

2人対戦
プレイ対応

NAOMI
GD-ROM SYSTEM

プレイステージは60面以上!
遊び応え充分!

怒りの拳が悪を絶つ!
PLAYER SELECT
BILLY
JIMMY
遂に登場!ネオジオ最新作
「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」
2対2のタッグマッチ、パートナーとの協力が生み出す超強烈な2段攻撃、
ド派手な超必殺技の数々……これぞまさに、格闘ゲームの集大成!
ネオジオが放つ対戦格闘アクション最新作「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」、
この闘いがアーケードに新たな旋風を巻き起こす!!
レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
rage of the dragons
TM
©EVOGA ENTERTAINMENT
◆画面はすべて開発中のものです。
仕様は予告なく変更することがあります。
あらかじめご了承ください。
今世紀も、メタスラが熱い!
シリーズ最新作「メタルスラッグ4」、ネオジオロムに登場!!
ネオジオ専用ロムカセット 6月13日発売予定／予価39,800円(税別)
©MEGA ENTERPRISE CO.,LTD. 2002 ©PLAYMORE 2002
※「メタルスラッグ」は株式会社プレイモアの登録商標です。※「メタルスラッグ4」は株式会社プレイモアの許諾を受けてMEGA ENTERPRISE CO.,LTD.が開発したものです。
メタルスラッグ4
METAL SLUG 4
TM
開発元 MEGA ENTERPRISE CO.,LTD.／有限会社ノイズファクトリー
今後も続々と登場予定!ネオジオMVSのラインナップ!!
新・豪血寺一族(仮)・KOF2002(仮)・SNKvsCAPCOM(仮)
NEO GEO
PLAYMORE
◆NEOGEOは株式会社プレイモアの登録商標です。
©ATLUS 1993,1994,1997,2002 ©EOLITH CO.,LTD 2002 ©PLAYMORE 2002 ©CAPCOM CO.,LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. ©PLAYMORE 2002
販売元
株式会社 サンアミューズメント
〒664-0842 兵庫県伊丹市森本8-71
SUN

enterbrain
…それはきっと、いつか『想い出』になる物語…
Virginia Maxwell
WILD ARMS Advanced 3rd
TRADING CARD
数多くのファンを感動へと導いた『ワイルドアームズ アドヴァンスドサード』がトレーディングカードになって帰ってくる！ 暖かみのある繊細な美麗イラストや設定画、貴重なイラストを完全網羅したファン必見のコレクションアイテム、ついに発売！
ワイルドアームズ アドヴァンスドサード トレーディングカード
1パック10枚入り:400円+税／1ボックス15パック入り:6000円+税
2002年6月7日発売！
[発行元] 株式会社エンターブレイン 東京都世田谷区若林1-18-10 [発売元] 株式会社エンターブレイン営業部 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850
© 2002 Sony Computer Entertainment Inc.

namco

「アーケード」を支えてくれている、君たちへ。

対戦格闘はアーケードの華、
それは私たちもよく知っています。

しかし、昨今の厳しい業界状況の中にあって、ゲームの遊び方はもっと他にもあっていいとも考えています。

業務用ソウルキャリバーIIは、対戦に頼らない遊び方を提供する試みをしています。

「1Pモードの充実」と言う形で、対戦が苦手な人、ゲーセンデビューをためらっている人にも、アーケードでプレイする楽しさを知ってほしいと思っています。

もちろん、対戦ができる時は、対戦大いに結構。人と人とがゲームを介して解り合える、その幸福を満喫して下さい。
例えば、「対戦相手がたまたまいない」時や「今日は対戦する気分じゃない」時、1Pモードを遊んでみて下さい。

キャラクターのストーリーを楽しむもよし、タイムアタックで一撃必殺を競うもよし。

そして二ヶ月後には、業務用のみの新企画「コンクエストモード」が満を持してタイムリリースされます。

新しい仲間を迎えよう。

この広告と連動して、家庭用ゲーム雑誌「ドリマガ」と、業界誌「アミューズメントジャーナル」に広告を掲載しています。

家庭用からファンになったプレイヤーがアーケードに来たら、アーケードへのデビューを喜んであげてください。

ゲームの設定やシングル台の設置などの要望は、どんどんスタッフに言ってあげてください。

できるだけ長く、多く、製品を楽しんでもらえること。

それが、メーカーの私たちを含めた、ソウルキャリバーIIに関わる全ての人たちの願いだと、信じています。

ソウルキャリバーIIと共に、次のステップへ。
「仲間たちと心を通わせる、かけがえのない場所」をいつまでも大切にしていきたいから。

名前	マキシ（真喜志）Maxi
流派	七閃架裏破手
年齢	28
出身地	首里/琉球王国（沖縄）
身長	174cm
体重	64kg
武器	ヌンチャク/蘇竜集（そりゅーじゅ）

CONTENTS

7

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA 2002.July

http://www.arcadiamagazine.com/

ソウルキャリバーⅡ
Illustration by 伊藤 秀昭(株式会社ナムコ)
©(株)ナムコ
タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)

付録B2判ポスター
電脳戦機バーチャロン フォース
Character Design&Finish Work:FKATOKI HAJIME
Graphics&Editorial Design:FNOBUTAKA ARII
Original 3D Modeling:FYASUHIRO MORI

008 巻頭特集！
開幕直前! WCCF!!
集めろ!育てろ!名将はキミだ!!

012 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
■ワールドカップ開幕直前！
ニュータイプサッカーゲームで遊べ！

027 徹底攻略！
ギルティギア イグゼクス
■最新情報掲載！　これを読まなくちゃ、
ギルっ子じゃぁないぜ!!

018 発売直前！
ソウルキャリバーⅡ
083 **ソウルキャリバーⅡ技表**
■ARCADIAでゲームシステムと
技表をプレイ前にチェックだ！

050 早くも話題沸騰！
ビートレイジングⅡDX
■ⅡDXといえばこの人!
DJ TAKAインタビュー!!

046 DOG FIGHT –FIRST STAGE–
湾岸ミッドナイトR vs. 頭文字D
開発者対決リベンジ戦(後編)

SERIALIZATION

047 GGXXアソシエイションXX
053 ブランニューアップデイツ
056 ゲームセンターマップ
059 アルカディアデータベース
060 魂を籠める者:アークシステムワークス
112 バチャっ子 インフィニティ
116 ロングランゲームズブースター
119 ジャンク新聞
123 ふぶきがんばる
124 オールドゲームミュージアム
126 レゲー奥の細道
128 新・STEP UP☆列伝 健太's バーチャフルライフ
130 アーケーダー・ネオ
132 ハードウェアミュージアム
134 全国ゲーセンイベント準備会
138 ジョイスティックトゥルーパーズ
148 ポップンな関係
150 プライズワンダーランド
152 メダル「始めてみよう」物語
154 コスプレ・プレイスタイル
156 立体貴族
157 KOFッ子キングダム
158 飛び出せ！　ゲル・ドルバ
159 筐体百景
160 アルカディア フロンティアーズ
168 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
170 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
171 設定資料集
176 そんなんARIKA
178 ニューストランスミッター
180 デジタル・ディスク・アーカイヴ
182 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
184 猛者通信ぼペソ
186 アルカデ チャット倶楽部
187 バンドラキャラット改
188 アルカディアクーポン
190 ハイスコア全国集計
200 プレゼント
201 次号予告・募集記事
202 エディトリアルデパートメントガゼット

GAME LIST

078 頭文字D アーケードステージ
027 ギルティギア イグゼクス
068 ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス
092 ジー・ストリーム G2020
152 GⅠ ウイニングサイアー
116 ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
018、083 ソウルキャリバーⅡ
104 DDRMAX2 ダンスダンスレボリューション 7thMIX
144 デーモンフロント
094 電脳戦機バーチャロン フォース
143 ドッグステーション
070 怒首領蜂大往生
142 ナイス★ツッコミ
106 バーチャファイター4
048 ビートマニア ザ ファイナル
102 ビートマニアⅡDX 7thstyle
016 ボーダーダウン(仮)
146 ポップンミュージック8
145 魔斬-MAZAN-
145 ムサピィのチョコマーカー
098 メタルスラッグ4
114 モンスターゲートⅡ
062 レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
012 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
076 湾岸ミッドナイトR

AD LIST

133 アミューズメントジャーナル
176 アリカ
154 コスパ
表3 サイトロン
表4 サミー
122 G-フロント
133 ジャムネット
表2 セガ
121 チャドラン倶楽部
120 トライ
006 ナムコ
052 バンダイビジュアル
004 プレイモア
122 マックジャパン

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850(営業部)
03-5433-7156(編集部)

開幕直前(キックオフ)!

WCCF!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール

集めろ! 育てろ!
名将はキミだ!!

ディフェンダーの間を縫うように切れ込んでいくドリブル、
誰も予測できない位置へのスルーパス、
ゴールの歓喜。
サッカーの熱狂、興奮、陶酔はさまざまな形でもたらされる。
――トレーディングカード、セリエA、チーム育成、対戦。
今、新しいサッカーゲームの歓喜が生まれようとしている。
『ワールドクラブ チャンピオンフットボール
セリエA 2001-2002』
未曾有のゲームが、もうすぐ開幕を迎える。

PHOTO ©アフロ フォトエージェンシー

■ベローナ (VERONA)
同じベローナを拠点とするキエーボの躍進を尻目に、降格争いの渦を抜け出すべくもがいた。順位は15位、来期はセリエBで戦う。

■キエーボ・ベローナ (VERONA)
今季Bから昇格するなり、ビッグクラブ相手に大健闘。今シーズン最大の驚きにして、それがフロックではないことを証明してみせた。

■アタランタ (BERGAMO)
強豪ではないが、若手選手の育成には定評がある。育てて売る――これもセリエAの小クラブの生き残る術だ。昨季7位、今季は9位。

■ミラン (MILANO)
優勝回数16回を誇る、赤と黒(ロッソネロ)のユニフォームでお馴染みの超名門クラブ。99-00シーズン以来の優勝を虎視眈々と狙う。

■インテル (MILANO)
積極的な選手補強が実らず、このところ優勝から遠ざかっている名門。今季終盤は首位を走っていたが、最終節の敗戦で優勝を逃した。

■ブレッシア (BRESCIA)
目標はセリエA残留というのが現実。しかし、ロベルト・バッジョというイタリアの至宝を軸に、弱小チームとは縁遠い活躍を見せた。

■ウディネーゼ (UDINE)
数シーズン前は優勝争いを演じた、セリエA最北に拠点を置くチーム。有能な外国籍選手を発掘するのに長けるも、今季は13位と低迷した。

■ベネツィア (VENEZIA)
2シーズン前に名波浩が在籍して、日本でもなじみの深いチームだ。セリエBから昇格した今季も波に乗れず、わずか1シーズンでBへ降格。

■ピアチェンツァ (PIACENZA)
セリエAに復帰した今季の目標はA残留。さしたる戦力を持たないが、最大の目標を達成した。かつてはイタリア人選手だけでAに残り続けた変わり種チームだ。

■ユベントス (TORINO)
優勝回数26回は最多。「イタリアの貴婦人」の異名を戴く名門中の名門クラブだ。ちなみにユベントスとはギリシア語で「青春」の意。

■トリノ (TORINO)
セリエAとBの昇降格を繰り返しているが、世界規模の人気を誇るユーベと違い、トリノ市民の根強い支持を得ている。今季11位でA残留。

■パルマ (PARMA)
かつては堅守が売りの強豪チーム。若手中心で臨んだ今季は、降格の恐怖と戦った。中田が10番を背負う、日本で最も注目されるクラブだ。

■ボローニャ (BOLOGNA)
シニョーリにパリューカなど元イタリア代表を主力に据え、地力は侮れないチーム。今季は7位、十分な結果を残したといえるだろう。

■フィオレンティーナ (FIRENZE)
かつてバティストゥータが長年在籍し、優勝候補に挙げられた。しかし今シーズンは一度も上昇気流に乗れないまま、17位でBへ降格。

■クラブ名 (ホームタウン)
チーム解説文

■ペルージャ (PERUGIA)
何といっても中田英寿の印象が強いクラブ。彼が抜けた後もセリエAで戦い続けている。今季は8位と健闘し、中堅クラブの位置を獲得。

■ローマ (ROMA)
昨シーズンは悲願の優勝を果たし、今季も連覇の期待は大きかったが……。トッティにバティストゥータ、カフーなどタレントの宝庫だ。

■ラツィオ (ROMA)
世界中からタレントを集めて99-2000シーズンに優勝。クレスポ、C.ロペス、ボボルスキにメンディエタと、ワールドクラスの選手がそろう。

■レッチェ (LECCE)
セリエAで最も南に位置するクラブ。北強南弱の構図に漏れず苦戦を強いられるも、セリエA残留を続けてきた。しかし今季16位で降格決定。

優勝できるのは一握り

世界一厳しいリーグと称されるセリエA。それは守備重視の伝統に起因している。

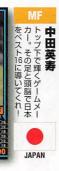
セリエAで勝つには、最高峰の組織力と選手が必須。その資金を捻出できるのは、ユベントス、ミラン、インテル、ローマ、ラツィオといった限られたビッグクラブだけなのだ。

セリエAは北部に集中

セリエAのチームはイタリア北部に集中している。北部の方が経済的に発展している街が多く、運営資金が潤沢であることが要因だ。

今季唯一の南部チーム・レッチェはセリエBへ降格。果たして来季、セリエAに南部のチームは昇格してくるのだろうか?

集めてワールドカップ気分

今回は、開幕迫るワールドカップでの活躍が期待されるプレイヤーを、『WCCF』開発陣に選んでもらった。ワールドカップでは、このプレイヤーたちの活躍を要チェックだ！

カードの見方おさらい

開発者が注目する15名

各国の代表メンバーだけに、ほとんどが黒いスペシャルカード扱いの、優れたプレイヤーぞろい。能力的にも、開発者お気に入り(?)のプレイヤーとあって、ズバ抜けて高い数値を持つカードばかりだ。今回紹介している選手を手に入れることができれば、キミのチームの強力な戦力となる事は間違いない。何人手に入れられるかな？

© Panini 2002

FW トレセゲ
今季得点王を獲得したユベントスのFW。フランスの連覇は彼にかかっている！
FRANCE

© Panini 2002

FW ロナウド
長期のケガから復活して、リーグ終盤で復調。王国ブラジルを再建できるか？
BRAZIL

© Panini 2002

MF 中田英寿
トップ下で輝くゲームメーカー。その足と頭脳で日本をベスト16に導いてくれ！
JAPAN

© Panini 2002

FW トッティ
お馴染み、ローマのプリンス。イタリアの成績は彼の活躍にかかっているのだ。
ITALY

© Panini 2002

FW クレスポ
優勝候補・アルゼンチンをけん引するエースストライカー。目標は大会得点王！
ARGENTINA

© Panini 2002

MF メンディエタ
サイド突破、中央でのチャンスメイクと、攻撃を活性化させるスペイン中盤の軸。
SPAIN

© Panini 2002

FW ヌーノ・ゴメス
黄金の中盤を誇る強豪ポルトガル。彼がゴールを重ねれば、優勝も夢ではない。
PORTUGAL

© Panini 2002

FW レコバ
左足でゴールを生み出すインテルのチャンスメーカー。ウルグアイ躍進なるか？
URUGUAY

© Panini 2002

MF オカン
進境著しいトルコの中心選手だ。今大会、台風の目となるには彼の活躍が必須。
TURKEY

© Panini 2002

FW ヌーノ・ゴメス
黄金の中盤を誇る強豪ポルトガル。彼がゴールを重ねれば、優勝も夢ではない。
PORTUGAL

※解説の下にある国旗は、その選手のワールドカップでの所属国を示しています。

正しいトレーディング教室

『WCCF』のパーテーションには、専用のトレーディングスペースが隣接される。チームを強化するためにも、目当ての選手を手に入れるためにも、上手なトレードが欠かせないのは、実際のチーム運営もカードゲームも同じなのだ。

レアカードはもちろん魅力的だけど、そうそう手には入らない。まずは目指すチームイメージを固めて、理想に近付くための地道なトレードを実践するのだ。

基本は、自分のチームに不要なカードでのトレード。もし同じカードが複数枚あるなら、迷わずトレードに出そう。

お互いに不満が無ければトレード成立。交換相手には不要でも、自分には必要なカードだったりもするのが、トレードの醍醐味。

全309種　登場選手は280人以上!!

下の写真で、背景が白いカードがいわゆるノーマルの「レギュラーカード」で、228種類存在している。黒い背景のカードが60種類用意された「スペシャルカード」、能力的にも優れた主力選手たちだ。その「スペシャルカード」の中から、さらに選ばれた選手には銀色の「レアカード(21種)」バージョンが存在する。レアカードは能力値にも修正が加わっているぞ。

レアカードを手に入れろ!

背景が銀色に光るレアカードには、前号紹介した「ベストイレブン(11種類)」の他に、二つのカードが存在する。それが「ベストストライカー(5種類)」「ファンタジスタ(5種類)」なのだ。

Best Striker

スピード、シュート力、天性の得点センス ― 特長は数あれど、最後にゴールを奪える。それが真のストライカーだ。
【5種類】

Fantasista

見る者が予想できないプレー、あまりに洗練されたテクニックで多くの人々を魅了する。ゲームメーカータイプが多い。
【5種類】

テュラム DF

フランスでは右サイドバックを務める。今大会でも貴重な得点を挙げられるか?

FRANCE

© Panini 2002

ヨルゲンセン MF

身体能力だけでなく、屈指の組織力を誇るデンマーク。その攻守を支える選手だ。

DENMARK

© Panini 2002

マルディーニ DF

「ミスター・イタリア」とも称される名DF。代表最後の勇姿を目に焼き付けよう。

ITALY

© Panini 2002

ウォメ MF

左サイドを疾走するカメルーンのキーマン。左足の強烈なシュートは必見!

CAMEROON

© Panini 2002

トゥドール DF

長身を活かした強さと、タフなマークで相手FWを抑え込む。クロアチア代表。

CROATIA

© Panini 2002

アン・ジョンファン MF

ペルージャに籍を置く韓国代表MF。イタリアで得た経験を大会で活かせるか?

KOREA

© Panini 2002

eb!のカードメイニアたちが語る、「WCCF」の魅力あれこれ

カード企画制作部 関川氏

西にカード交換会があれば行って生暖かく見守り、東でカード大会があると聞けばうつろに観戦しに行くエンブレのカード制作野郎。

いくらレアでも同一カードは必要ないシステムなので、ガンガンプレイしてダブリは即トレードするのが吉と見ました。ダービッツのカードください。カードの種類が多く、1プレイで1枚入手なので、財力と時間がモノをいいそうですが、金を掛ければ必ず強くなるというわけではないのがカードゲームのよいところ(建前)。ダービッツのカードください。巧みな交渉術(常識は守ってね)と引きの運、上手な選手起用でスクデッドを目指して下さい。あと、ダービッツのカードください。

営業局 中村氏

エンターブレイン雑誌営業グループの営業マンにして、社内一のパニーニコレクター。「WCCF」の話題をどこからか聞き付けて登場。

昔からパニーニのカードを集めていた僕にとって、このゲームとの出会いはまさに運命。現実には特に興味の無い選手も、プレイ初期に重要な戦力として使っているうちに好きになったり。従来のカードには無い遊びの魅力があるので、これをきっかけに、議論好きのサッカーマニアが増えて筐体横で激しい戦術論を展開しそうですね。それも、このゲームの面白みかも。ちなみにうちのチーム「F.Cハリウッド(仮)」の現在の主力選手はマニエロ(ヴェネチア)です。弱いです。

次の行為は反則です

チャージング

いくら欲しくてたまらないカードでも、チャージング、ホールディングほか、紳士らしからぬラフプレーは禁止です。

フェイント

カードの価値がよく分からない初心者のうちは、上級者の巧みなフェイントにうっかりハマりがち。テクニシャンに注意しよう。

インターセプト

鮮やかにタックルを決めても、カードはアナタのモノにはなりません。審判からは見えない、絶妙なハンドなども問題外です。

サッカーはルールを守って楽しくプレイしましょう。

これで初プレイ時も問題無し！

WCCF スターティングガイド

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002

■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2002年6月
■使用基板：NAOMI2

WCCFの遊び方は既存のアーケードゲームと一線を画すものだけに、プレイ前に予備知識を得ておいて損は無い。初プレイ時にとまどわなくて済むように、スターターパック購入からゲーム終了までの流れを実際のプレイ風景を織り交ぜて解説していこう。

STEP 1 スターターパック購入

（クラブチームカードは別売りあり）

まずはゲームをプレイするために必要なスターターパックを購入しよう。この中にはチームデータを保存するためのクラブチームカードと、選手カード11枚が入っている。

スターターパックベンダー

WCCF専用のベンダーでスターターパックを購入する。気になる価格は千円(予価)。スターターパックはトランプの箱のような形状をしている。

スターターパックの中には……

中身はクラブチームカード1枚、選手カード11枚、専用スリーブ(保護シート)11枚。カードをスリーブに入れた状態で筐体に置いても、しっかり感知してくれる。

コイン投入前にクラブチームカードを挿入！

クラブチームカードを筐体右側にある挿入口に差し込み、「このクラブチームカードでプレイしますか？」というカード内容の確認後にコインを投入する。いずれカードを複数枚持つようになったときも安心というわけだ。

STEP 2 クラブチーム作成

（初回のみ）

いよいよプレイ開始となるが、初プレイ時にはここで自分のチームを作る必要がある。ユニフォームやエンブレムの作成、選手の登録などを済ませたら、監督に就任だ。

画面の指示に従いながら、自分が監督となるチームの名前、本拠地、ユニフォーム、エンブレムなどを決定する。クラブチームカードに登録できるのは1チームのみ。

カード裏面のこの部分に注目せよ！

チームエディットが終了したら、選手の登録を行なっていく。ここではフォーメーションの決定も兼ねているので、カード裏面にマス目上で表示されている「活躍の中心となるポジション」を参考にして、手持ちの選手カードをフィールド上に並べていこう。

上のカードの場合ならば、この辺に置くのがベスト！

コミュニケーション

絶好調

好調

普通

不調

絶不調

カード右下に表示されているアイコンは、選手のモチベーションの度合いを表している。モチベーションの低い選手は活躍が期待できないので、やる気が出るようにコミュニケーションを取ろう。

モチベーションを上げたい選手のカードをこすると、選手が監督室に入ってくる。三つの選択肢からベストなアドバイスを選択できれば、モチベーションがアップ。

練習

基本メニュー

シュート：攻撃力を上昇させる。相手の守備を崩してシュートを打つ機会が増える。
ディフェンス：守備力を上昇させる。バランスよいディフェンスでゴールを守るようになる。
パス：支配力を上昇させる。うまくパスをつないでゲームを組み立てるようになる。
プレス：奪取力を上昇させる。積極的にプレスし、相手からボールを奪うようになる。
速攻：スピードを上昇させる。速いパス回しや、素早い攻守の切り替えが期待できるようになる。
競り合い：パワーを上昇させる。空中戦や激しい当たりなどの競り合いが上達する。

特別メニュー

紅白戦：統合的な能力を上昇させる。実戦形式の練習をすることで、戦術の理解度を高められる。
休養：選手たちのモチベーションを上昇させる。モチベーションが高い選手は試合で活躍する。

練習メニューは左表にある八つ。期待できる効果をしっかりと把握し、画面左に表示されるパラメータグラフと相談して、チームの戦力をアップさせていこう。

STEP 3
チームマネージメント

ここで行なうのは主に"チームの育成"に関わる要素。戦力アップのための練習や選手個人へのアドバイス、新しい選手の登録など、実行できるメニューはさまざまだ。

**いよいよ試合開始！
次ページへ続く**

指揮辞任

ほかのチームで指揮を執りたいときに実行するメニュー。最初のうちは意識しなくてもいいだろう。

チームデータ

今までの勝敗数、獲得賞金、獲得タイトルなど、チームに関するあらゆるデータを閲覧することができるメニューだ。

モチベーションやチーム経験といった、選手個人の詳細なデータをチェックできる。

チームのキャプテンを指名することも可能。チーム経験の豊富な選手が適任なのか……？

パラメータグラフの見方

①**フォーメーショングラフ(青色部分)**
選手の配置、能力、モチベーションなどによって常に変化する部分。

②**練習グラフ(黄色部分)**
試合前の練習で成長していく部分。用いるフォーメーションや選手に合わせて機能させたい能力を上げていくといい結果につながる。

③**最も機能している部分(黄緑部分)**
前述した"そのときのフォーメーション"と"日頃の育成"がうまくマッチしている部分。

④**チームスタイル**
フォーメーションに応じて決定される。

⑤**チームスタイルランク**
育成の成果をどれだけ発揮しているかを表す。A～EそしてSの6段階確認されているが、その上も!?

選手登録

新たにゲットしたカードは……

登録して初めて使用可能に！

選手の入れ替えを行なうメニュー。一度登録メンバーから外すと、それまで培った選手のデータが消えてしまうので注意。

前ページから

ボタン操作について

戦術ボタン

戦術の方針を決定するボタン。①中央突破、②右サイド攻撃、③左サイド攻撃、④カウンター、⑤プレスの五つが用意されている。複数同時に機能させることもできるが、効果が出るのは二つ～三つぐらいまでだろう。

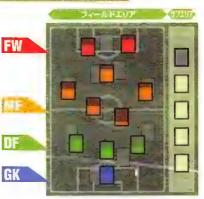
アクションボタン

赤いボタンを押すと、選手がシュートを撃ち、青いボタンを押すと、ゴールキーパーがボールに向かって飛び出す(押し続けている間ボールに向かう)。シュートボタンは試合の展開を読んで少し早めに押すのがコツだ。

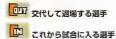
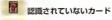
STEP 4 試合

ほかのサテライト席のプレイヤーやCPUと試合を行なう。試合終了後に獲得できる賞金を多く蓄積すればチームの格が上がり、よりグレード高い試合に臨むことができる。

チームマネージメントが終わると、いよいよ試合開始。対戦相手はサテライト席上部に付いているランプの色が同じプレイヤーだ(対戦相手が居ない場合は対CPU戦になる)。画面には両チームの簡単な情報が表示される。

試合は一切のボタン操作をしなくても進行していく。しかし、ここは左上のカコミ記事にある「戦術ボタン」や「アクションボタン」をうまく使って、可能な限り勝利に近付きたいところ。試合中はリアルタイムでフォーメーションを変更することも可能なので、「攻めたいときは選手カードを前に」、「守りたいときは選手カードを後ろに」といった具合に、フィールド上のカード配置にも気を配りたい。

試合が進むにつれて体力ゲージが減少していく

筐体フィールド上の選手カードの配置をリアルタイムで表示している「フォーメーションレーダー」。レーダー内のカードアイコンは、FWが赤、MFが橙、DFが緑、GKが青で表示されるのだが、これらは選手の「体力ゲージ」の意味も兼ねている。このゲージは上図のように試合が経過するにつれて減少していくので、試合中にチェックするのを怠らないように。また、メンバーの交代があったときや、選手がケガをしたときなどにはカードアイコンにマークが付加される。これに関しては下の表を参照のこと。

カードアイコンに付加されるマークの意味

交代して退場する選手	ケガをした選手	認識されていないカード
これから試合に入る選手	無くなったカード	レッドカード・イエローカード

前半戦で疲れた選手(体力ゲージが残りわずかになった選手)やケガをした選手は、当然のごとく後半戦で活躍してくれる見込みは薄い。画面右上に表示されている「フォーメーションレーダー」(左記事参照)」を見て、元気なサブメンバーと交代させよう。

STEP 5 選手カード払い出し

試合が終了するとプレイは一通り終了。その後には、勝敗にかかわらず新たな選手カードを1枚ゲットできる。"必ず手に入れられる"というところが非常にうれしい。

試合が終了して右の画面になったら、筐体左側にある払い出し口から選手カードが黒いパッケージに入って出てくる。中に何が入っているかドキドキ。

新しい選手カードをゲット!!

クラブチームカードもお忘れ無く……

選手カードをゲットしても、コンティニューしない場合はクラブチームカードを抜いて持ち帰るのも忘れないように。ちなみにプレイ料金は1プレイ300円、2プレイ500円になる予定(※)だ。

※スターターパックも含め、価格はロケテストのもの

これにて1ゲーム終了 そして……

NEXT GAME 次回プレイへ

2プレイ目以降は「クラブチームの作成」までのSTEPが必要無いので、「チームマネージメント」からスタート。最強のチームを目指して育成&試合に励んでいこう。

新しい選手カードを投入して、より勝利に結び付くフォーメーションを練っていく。ただ、1チームに登録できる選手は16人までなので、いろいろと悩むことも多い。しかし、その辺をあれこれ考えるのもこのゲームの面白さの一つ。

監督であるキミの戦いは続く!

チームマネージメント画面や試合終了後の画面などに表示される「監督任期　残り○○試合」の文字。いずれこの数がゼロになると、「任期満了」でそれまで育てたチームの監督を辞任するかどうかの選択を迫られる(そのほか別チームからのオファーや自主退団もあり)。ただ、監督を辞任すると再び一からチームを育てることになるが、それまで培った監督能力は継承される。つまり、新天地でのチーム育成結果は同等かそれ以上のものを望めるのだ。こうして、名将と呼ばれるべく数々のチームを成功に導くことが、このゲームの目的である。

決まったね、優勝。ユベントスがまさかの大逆転を飾ったね。正直、今シーズンはインテルがあのままいくかと思っていたんだけど。

ユーベの勝因は?

実は勝敗表だけ見れば、2位のローマが負け数も失点も少なくて、セリエAを制するチームらしい成績だね。

ふ～ん。

得点力ではインテルもユーベに次ぐ破壊力を持っていたけど、失点が多かった。失点が多いチームでセリエAを制することは難しいよ。その点、ユーベは得点も失点もリーグトップ。そのバランスが重要なんだろうね。トレセゲは見事得点王になったわけだし。後はインテルの最終節の対戦チームが強豪ラツィオだったってのも大きいよ。

2対4で大敗。しかも、リードを奪っていたのに逆転されたからね。

ラツィオは1999-2000シーズンの優勝チームで一筋縄ではいかない相手だけど、優勝争いの経験があるかどうか、これは大きいみたいだよ。その点、ユーベはインテルと違ってコンスタントに優勝を争っているから、そのプレッシャーがどんなものか身に染みているんだろうね。

マ ところで、イタリアで優勝のことを「スクデット」っていうのはなぜ?

スクデットってのはイタリア語で「楯」のこと。セリエA優勝チームは翌シーズン、ユニフォームの胸のところに楯を模したワッペンを着けるんだけど、それが優勝チームの名誉を象徴しているんだよ。だから「スクデットを獲得する」みたいな言い回しが、優勝することを表すんだな。

マ じゃあ、俺も編集者のスクデットを目指しますか!

スクワットでもしてな。

セリエA 2001-2002 最終順位

順位	チーム	勝点	勝ち	分け	負け	得点	失点
1	ユベントス	71	20	11	3	64	23
2	ローマ	70	19	13	2	58	24
3	インテル	69	20	9	5	62	35
4	ミラン	55	14	13	7	47	33
5	キエーボ・ベローナ	54	14	12	8	57	52
6	ラツィオ	53	14	11	9	50	37
7	ボローニャ	52	15	7	12	40	40
8	ペルージャ	46	13	7	14	38	46
9	アタランタ	45	12	9	13	41	50
10	パルマ	44	12	8	14	43	47
11	トリノ	43	10	13	11	37	39
12	ブレッシア	42	11	9	14	49	43
13	ウディネーゼ	40	9	13	12	43	52
14	ピアチェンツァ	40	11	7	16	41	52
15	ベローナ	39	11	6	17	41	53
16	レッチェ	28	6	10	18	36	56
17	フィオレンティーナ	22	5	7	22	29	63
18	ベネツィア	18	3	9	22	30	61

写真②ゲームスタート時のボーダーセレクト画面。ボーダーは難易度を表し、グリーンではライフ(自機数)が3だが、イエローでは2機、レッドでは1機のようだ。レッドで自機がやられると即ゲームオーバーということなのか!?

写真①得点が無いので、デモシーンと思われる自機の発進風景。ボーダー(難易度)はグリーン。レーザーレベルは2段階目からスタートなのか? 背景に見える塔のようなものは下の写真③でも見受けられる。果たして――?

近年その数が少なくなった横スクロールシューティングが
美麗なグラフィックにより登場する
多重構造の面構成は深遠なる世界観の予兆
独占入手したスクープ画面を一挙公開しよう

BORDER DOWN(仮)

※画面は開発中のものです。仕様等の変更があることをあらかじめお断りしておきます。

ボーダーダウン(仮)
■メーカー:グレフ
■ジャンル:横スクロールシューティング
■操作方法:8方向レバー+2ボタン
■発 売 日:未定
■使用基板:NAOMI

写真④坑道のようなルートの奥に敵が待ちかまえる。特にボスゲージのようなものが見当たらないので中ボスクラスだと思われる。自機はブレイクレーザー(Bボタン)を放出しているが、敵弾との干渉で倍率がかかっているのか?

写真③序盤の戦闘シーン。薄く曇った都市を背景に戦いが繰り広げられる。このレーザーレベル(2段階)ではショットはまだ貧弱。画面右下のゲージの詳細は不明だが、「NORM」(ノルマ)という表記からシステムに影響するのだろう。

写真⑥ボーダーイエローの1ステージ。ボーダーグリーンと同様の都市地帯だが、打って変わって夕暮れとなっている。同じステージでもボーダーが代わることにより、単に難易度が違うだけでなく、シーンとしての変化があるようだ。

写真⑤このページの下段の写真⑦で戦っているボスの登場シーンと思われる。デモといい、こうした演出が随所に出てくるのだろうか。この段階ではレーザーレベルはすでにMAX(5段階)。右下の円グラフ型ゲージにも多少動きがある。

What's G.rev?

本作を開発した「グレフ」は、シューティングファンには名高い「ダライアス」や「レイフォース(シリーズ)」などを手がけたスタッフによって興されたメーカーだ。このような名作を作ってきたスタッフだけに、シューティングタイトルの発表が望まれていた。そしてこの度、満を持して自社開発のシューティングゲームをリリースすることになったのだ。

まだ開発中ということで詳細は明らかにされていないが、入手できた画面写真などから、分かるかぎりの情報をお届けしよう。

How about game?

見ての通り、横スクロールシューティングであることは間違いない。操作形態は、パワーアップ型のメインショットとブレイクレーザーの2ボタン。画面写真の下部中央にあるレーザーゲージに示されるように、メインショット(Aボタン)は5段階のパワーアップが可能なようだ。

そして、このレーザーゲージを消費することにより、ブレイクレーザー(Bボタン)を使うことができる。これはBボタンを押してブレイクレーザーを放っている時間に比例してゲージが消費される。つまりレーザーゲージは、ブレイクレーザーが使えるストック時間を表しているということにもなる。

当然ながら、ブレイクレーザーはレーザーゲージを消費するので、メインショットの攻撃力が犠牲になる。ブレイクレーザーを使いすぎ、レーザーゲージを使いきると、メインショットは最弱になる。つまり、メインショットの強さとブレイクレーザーの攻撃力を天秤にかけた戦術を考えていくことになるだろう。

What's BORDER?

さて、ゲームシステムで気になるのがボーダーという概念だ。ゲームスタート時に3つのボーダーからルートを選択できる(画面写真②)。このボーダーは単にルートセレクトというだけでなく、難易度セレクトをも意味している。

グリーン、イエロー、レッドの3段階の難易度は、プレイヤーの残機数(画面上ではLIFEと表示)に直結している。また、レッドのボーダーは難度が高いかわりに、グリーンやイエローのボーダーよりも点数が稼げるようだ。

こうした様々なシステムが盛り込まれた「ボーダーダウン(仮)」。今回紹介できた要素はごく一部だが、続報をお届けするころには更なるパワーアップが期待できるだろう。

写真⑧1面のボーダーレッド(最高難度)は夜景のようだ。やはりブレイクレーザーで敵などを破壊すると倍率がかかるようだ。ブレイクレーザーではレーザーレベルを消費する。写真ではレベル1まで使い切っている

写真⑦ボーダーイエローのボスシーン。右上にボス専用のゲージが認められる。しかもタイマーが添えられていることから、ボスを破壊するまでの時間が点数などに影響を与える可能性が濃厚。

©(株)ナムコ

Impression

高い完成度を誇った前作『ソウルキャリバー』をベースに、『ソウル』シリーズの目指すべきゲーム性を確実に進化させている本作。一人用のゲームモードにも一工夫あるようなので、「対戦はちょっと……」という人にもぜひオススメしたい。(RED)

コマンド表記について

記事中のコマンドはキャラクターが右向き時のものです。コマンド表記の意味は以下の通りです。

- ○:ボタンを短く押す
- ●:ボタン押しっぱなし(ホールド入力)
- ⇨:レバーを短く入力
- ➡:レバー入れっぱなし(走る)
- ☆:レバーをニュートラルに戻す
- +:同時押し
- ○○:「タタン!」と素早く入力(スライド入力)

※本稿は開発途中バージョンを基に作成しています。また、画面はすべて開発中のものです。

ソウルキャリバーⅡ
- ■メーカー:ナムコ
- ■ジャンル:3D対戦格闘
- ■操作方法:8方向レバー+4ボタン
- ■発 売 日:2002年6月予定
- ■使用基板:SYSTEM246

稼動開始が目前に迫った「ソウルキャリバーⅡ」。今回は、キャリバーならではの「立体的な攻防」に注目し、各キャラクターをレンジ別に紹介! タイプごとの基本戦術を知り、自分好みのキャラを見付けよう!

“空間の駆け引き”ここに極まる!!

『ソウルキャリバーⅡ』最大の特徴である「立体的な攻防」は、各キャラの“尖った”性能設定により、さらにそのゲーム性を際立たせている。あなたが望む闘いは、どのタイプの中にあるかな?

近距離タイプ

22ページへGO!!

相手の剣撃を紙一重でかわして接近、そこから怒涛のラッシュで封じ込む! そんな闘いを好むあなたは近距離タイプを!!

相手の懐に潜り込み

手数の多さで圧倒する!

遠距離タイプ

24ページへGO!!

遠距離からの一方的な攻撃、攻め込まれたときの守り、すべてが腕の見せどころ! 長モノ好きなら迷わず遠距離タイプだ!!

リーチの長さを活かして

相手を近くに寄せ付けない!

オールラウンドタイプ

20ページへGO!!

リーチとラッシュ力のバランスは、あらゆる局面でポテンシャルを発揮する! 安定した闘いを展開したいあなたに!!

自在な動きで対応する!

相手の得意間合いに応じて……

キャラの得意なレンジを知るべし!

武器の違いがリーチの差に直結している本作。生き残るためには、自キャラの得意間合いを把握することが必要不可欠だ。もしあなたが“キャリバー初心者”なのであれば、距離タイプごとのゲーム的な醍醐味や、基本的な闘い方に注目してキャラクターを選んでみるのも面白いだろう。

ゲームをプレイする上での最低限のチェック事項

Text：がっちん

基本操作一覧

基本操作は前作とほぼ同じ。プレイしていた人は再度確認してから、これからのプレイを始める人はしっかりと覚えてから本作に臨もう。各キャラの技コマンドも大事だが、基本操作は必須事項だ。

投げ・投げ抜け

Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ（抜け：ⒶorⒷ）

基本投げはⒶ+ⒼまたはⒷ+Ⓖと入力。それに対する投げ抜けはⒶ、Ⓑと対応している。

8WAYRUN

任意のレバー方向

任意の方向にレバーを入れ続けると、フィールドを自由に動き回る「8WAYRUN」になる。随時動く方向を変えることも可能だ。なお、「➡Ⓐ」などのように表示される黒矢印を含む技は8WAYRUN中の技となる。

起き上がり

前転：➡　後転：⬅　横転：⬆or⬇　その場：Ⓖ

レバー操作で行なえるのは、前転、後転、奥or手前への横転。その場で起き上がりたいときはⒼを押せばOKだ。起き上がり攻撃は存在しないが、いずれかの攻撃ボタンを押せば、通常の攻撃を出しながら起き上がる。

ガードインパクト

対上・中段：⇨+Ⓖ　対中・下段：⇦+Ⓖ

アドバンストな防御法。⇨+Ⓖで上・中段攻撃を弾き、⇦+Ⓖで中・下段攻撃をさばく。

受け身

前転：➡　後転：⬅　横転：⬆or⬇　その場：Ⓖ

Ⓖでその場受け身。それに加えレバー方向で⇧か⇩で横転、⇦で後転、⇨で前転と変化する。

空中制御

空中で技をくらった際に任意のレバー方向

相手の攻撃で浮かされた後、空中で技を当てられたときに吹っ飛ぶ方向をレバーで制御するというもの。余計な空中コンボをくらいにくくしたり、無駄なリングアウトを防いだりできるので、必ず行なおう。

ジャンプ

⇧要素+Ⓖ

Ⓖを押したままレバーを上方向（⬁、⇧、⬀）に入れると、キャラクターがジャンプする。また、壁を背負った状態では"三角跳び"のような動作も可能で、その場合はⒼを押したまま⇩と入力すればOKだ。

ソウルチャージ

Ⓐ+Ⓑ+Ⓚ

Ⓐ+Ⓑ+Ⓚの同時押しで発動。押している長さでレベルが変わり、さまざまな効果が付加。

SOULCALIBUR II

走り VS. 縦斬り

走りは縦斬りに対して有効。縦斬りは中段攻撃で発生も早い傾向にあるため、強力な技であることが多く、不利な状態でまともに技を出してつぶそうとしても痛い目に遭いやすい。そんなときはガードやガードインパクトなどの選択肢もあるが、走りという選択肢を加えて臨んでいこう。相手が縦斬りを繰り出していれば容易にかわすことができ、主導権を奪いやすくなる。これにより、行動の読み合い＆駆け引きが大きく広がり、『ソウルキャリバーⅡ』の醍醐味を十分に味わえるはずだ。

相手の強力な縦斬りによって受け身に回ってばかりいるようなら、ガードで凌ぐだけでなく、うまく走りも使っていこう。

横斬り VS. 走り

横斬りは走りに対して有効。ここでいう走りとは、主に8WAYRUNのことだ。ただ、横斬りにも回転方向が存在するため、両サイドの走りに対して完全にカバーできるわけではない。技によって性質が異なるので、徐々に身に着けていこう。時計回りに走っている相手に対しては、逆時計回りに武器を振る技を繰り出すのが有効だ。

ただし、走りを使わない相手に対して横斬りを使っていく必要性は薄い。横斬りには上段攻撃が多いため、そこを相手につけ入れられるからだ。

走りには横斬りで対処。8WAYRUN中の無防備な状態の相手にヒットする。動きを封じ込める意味合いも強い。

駆け引きに直結する知識！

縦・横・走の関係

三すくみを形成する縦・横・走。だが、顕著にその関係性が見えるのは、「走り」を交えた二つ。走りを意識し過ぎないようにプレイしよう。

縦斬り VS. 横斬り

縦斬りと横斬りが同時にかち合った場合には、縦斬りが打ち勝つようになっている（縦斬りの方がわずかに遅く出された場合でも、横斬りに打ち勝つこともある）。しかし、「攻撃判定の持続時間」というほんのわずかな時間帯に起こる出来事なので、状況的に考えて縦斬りを繰り出す際にこのアドバンテージを狙って活かしていくのは難しい。

オールラウンドタイプ

該当キャラ　ユンスン　ミツルギ　キリク　マキシ　ヴォルド

近距離で自分の攻めを構成でき、なおかつリーチの長い技も持っているキャラ群。闘い方の個性は、キャラによって大きく異なる。

相手キャラによって変わる戦術

このタイプは、大きく2種類に分けられる。ユンスン、ミツルギ、マキシの3キャラは、どちらかといえば近距離での立ち回りが得意だが、攻撃のリーチが長めなキャラ。これに対し、キリクとヴォルドはやや離れた中距離で回転力を活かせるキャラだ。近距離タイプと遠距離タイプの中間に属するこれらのキャラたちは、相手によって自在な戦術を組み立てることができる。

接近戦を得意とするキャラを相手にするときは、リーチのある技でやや離れた距離での闘いを支配。接近されたときには出の早い技に切り替え、

特徴
- バランスに優れ、扱いやすい
- 中・下段の二択が強力
- 攻めに幅を持たせる構え

Text：ちゃっきー

王道を行くスタンダードキャラ

基本技の出が早い上、リーチのある技も多数持つミツルギは、まさにオールラウンドに闘えるキャラだ。技の性質にもクセが無く、扱いやすい。

近距離戦では、中段の浮かせ技である⇖Ⓑと下段の⇩ⓀⒷによる二択が基本。この二つは、相手の起き上がりを攻めるときにも重宝する。動き回る相手は⇨Ⓐや⇩Ⓐで動きを止め、そこから次の攻撃につないでいこう。一方、やや離れた距離ではⒷⒶや⇦Ⓐ、⇖Ⓐが便利だ。また、8WAYRUNで相手の技をかわしたら、走り中⬋or⬊Ⓑや走り中⬆or⬇Ⓑを狙いたい。

中段浮かせ技の⇖Ⓑや走り中⬋or⬊Ⓑと、下段の⇩ⓀⒷによる二択が強力。ダウン状態に当たるので、起き攻めにも使えるのがポイント。

浮かせ技がヒットしたら、すかさず⇩⇖⇨Ⓑで追い打ちし、追加ダメージを与えよう。慣れてきたら、各種の構えも活用してみたい。

技からシフトするのが基本

構えの一つである水鶴へは、先に述べた⇨⇨ⓀⓀⓀの1～2発目、⇨ⓀⓀ、⇖ⓀⓀなどからシフトするのがオススメ。特に、⇖ⓀⓀは1発目が下段で、カウンター時は2発目まで連続ヒットする。水鶴を意識しなくても優秀な技だ。一方の陸歩は⇩⇖⇦というコマンドで直接出せる構え。インパクト性能があるのも特徴だ。

水鶴へは、構え移行技を経由しないとシフトすることができない。構え中の移動も駆使してみよう。

陸歩へは⇩⇖⇦で直接シフトできる。後ろへ下がり、間合いを離すのも特徴。

主力のコンボ始動技

オススメのコンボ始動技は走り中⬊Ⓑ。上段スカし性能があり、⬊Ⓑで水鶴へシフトできるため応用が利く。走り中の技ゆえ、とっさに出しにくい点はあるが、慣れれば問題無い。ヒット後は⇨ⒷⒷで追い打ち可能だ。そのほか、⇖Ⓑヒット後も同様に追い打ちが狙える。

上段の横斬りならタイミング次第で潜り込める⬊Ⓑ。うまく利点を活かして使っていきたい。追い打ちは⇨ⒷⒷで。

特徴
- キック技が豊富
- 2種類の構えがある
- リーチは長め

Text：がっちん

多彩な蹴りで攻撃の起点を

まずは⇨⇨ⓀⓀⓀで攻めていくと、連係を組み立てやすい。1発止め、2発止めを基本に据えて、そこから構えに移行したりして感覚をつかむといい。反応よく反撃してくる相手に対しては、たまに3発目まで出し切って抑止力としよう。

走りを多用され始めたら、⇨⇨Ⓐや⇗Ⓐなどの横斬りを使っていく。ただし、技の出は決して早くないので、使いどころとタイミングには注意したい。縦斬りや蹴り技で攻め立てられるようなら、そのまま押していこう。

上段攻撃ながら上段スカし性能を持った[illegible]Ⓚ。要所で使っていこう。

Game System 1 投げ&投げ抜け

相手の立ちガードを崩す手段となる投げ技。ローリスクな投げ抜けの入力方法を覚えておこう。

全キャラクター共通となる基本の正面投げは、Ⓐ+ⒼとⒷ+Ⓖの二つ。同じ入力でも相手の側面方向からだと左or右投げ、背後からの場合は、どちらのコマンドを入力しても後ろ投げとなる。全5種類となる基本投げの中で、抜けコマンドによって回避可能なのは正面と左or右投げの3種類（ヴォルド&アスタロスのみ後ろ投げ抜け可能）。抜けコマンドについては、投げ技に対応したⒶorⒷの攻撃ボタンを入力すればいい。

これは各キャラ固有のコマンド投げに関しても同様で、一部の打撃判定を持つ「打撃投げ」の中にも抜けコマンドが存在するものがある。

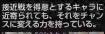
Ⓖ押しっぱなし＋ボタン連打でも投げ抜けは可能。ただし、ⒶとⒷの抜けコマンドを同時に成立させることは無理

多少のダメージは受けるが、打撃判定を持つ特殊な投げ技の一部も、ほかの投げ技と同じように投げ抜け可能。

ユンスンの技表は90ページ、ミツルギの技表は84ページに掲載！

近距離でも十分な力を発揮するキャラであれば、むしろこの距離の方がダメージチャンスが増大するだろう。
遠距離戦が得意なキャラに対するときも、リーチのある技を選択して闘えば、相手の得意距離にも対応できる。無理に近寄らなくていい分、近距離タイプよりも楽な闘いができるはずだ。もちろん、チャンスがあれば一気に接近。近距離戦で決着を付ける。
距離に応じた戦術を確立し、バランスよくスマートに闘う。そんなスタイルが好きな人にオススメしたいタイプだ。

キリクのように、中距離に特化したキャラも居る。得意な間合いでの攻めはかなり強力。

接近戦を得意とするキャラに近寄られても、それをチャンスに変える力を持っている。

遠距離戦、近距離戦それぞれに適した技を備えているのがオールラウンドタイプの特徴。

SOUL CALIBUR II

特徴
- 意外とリーチのある技が多い
- 特殊な構え（ステップ）が豊富
- 構えからの連係が強力

ヴォルド

Text：アストロ

亡き主のために……

その異様な風貌から繰り出される技は、どれも個性的なものばかり。軸となる攻撃は⇨Ⓐ+Ⓑと⬆or⬇Ⓑの中段攻撃で、どちらもノーマルヒットでダウンを奪える。技の発生もそれなりに早いので使いやすい。これら以外には、横斬りと縦斬りで構成されるⒶⒷⒶや、カウンターヒットで連続ヒットとなる⇨ⒷⒷなどが挙げられる。特に後者の技は発生が早いので、スキの小さい⇧Ⓚの後などに使っていくといい。投げ技はリングアウト性能があるⒶ+ⒼとⒷ+Ⓖ、ダメージの大きいⓀ+Ⓖの三つ。Ⓐ+ⒼとⓀ+Ⓖは投げ抜けコマンドが同じなので、リング際以外はⓀ+Ⓖで。

新技の⇨ⒷⒷは技の出が早く、カウンターヒットで連続ヒットとなる技だ。

⇨ⒷⒷはスキの小さいⒶⓀや⇧Ⓚの後に「置いておく」感じで使うと強力だ。

中距離戦を得意とする棍の使い手

出の早い技が少な目で近距離戦がそれほど得意でない代わりに、少し離れた中距離戦が非常に強力。この距離では、多彩な攻めで相手をほんろうできる。
まず、攻めの基本に据えたいのが下段攻撃の⇩Ⓐ。ヒットさせた後は投げ技や立ち途中Ⓑなどの中段攻撃につないで攻めよう。また、ガードインパクト性能のある⇦ⓀⒷは、攻めるときには中段攻撃として、守るときには相手の攻撃を跳ね返す技として使える。なお、前作の左ステップ中Ⓑが中段になり、派生技も出せるようになった。この技も強力なので覚えておこう。

密着よりも少し離れた距離が、キリクの得意な間合い。下段攻撃の⇩Ⓐを主体に、対処されにくい攻撃連係を組み立てたい。その後はしゃがみ状態からの技や投げ技で攻める。ガードインパクト判定を持ち、状況を問わず活躍する⇦ⓀⒷをここで使ってもいい。

キリク

Text：ちゃっきー

特徴
- 8WAYRUNに強い横斬りが多い
- 中距離戦での攻めが強力
- 不利な状況を跳ね返す技が豊富

引き出せ、無限のバリエーション

マキシは五つの構え（天枢・玉衡・巨門・分曲・禄存）を駆使して闘うマニアックなキャラクターといえる。まず最初に覚えたいのは、ⒷⒶⓀとⒷⒶ〜玉衡〜ⓀⓀによる二択。特に、ⒷⒶⓀは3発目がホールド可能で、最大までためるとガードされてもマキシ側が有利になる。一方、もう一つの主力技である⇦ⒷⒷⓀにも注目。こちらは2発目がカウンターでヒットすれば3発目も連続でヒットする。あえて2発目で連係を切って文曲中ⓀⓀに派生させたり、3発目をⒼでキャンセルしたりといった動きも取り入れ、選択に幅を持たせよう。

マキシ

Text：善之字元帥

特徴
- 構えが多く、操作が複雑
- 連係中の下段攻撃が強力
- 走り対策の技が貧弱

Ⓐおよび⇦Ⓐからの連係はマキシの生命線。本文で紹介した連係以外にも、ⒷⓀⓀ（写真左）など有効なものは数多くある。ⒷⓀⓀは2発目がヒットすると3発目まで連続ヒットして相手が浮くので、すかさず⇨➡Ⓑ+Ⓚ（写真右）で追い打ちを狙いたい。

Game System 2

ガードインパクト

不利な状況で効果を発揮するシステム。性質を理解して、インパクト後の攻防を考えよう。

「ソウルキャリバー」シリーズの特徴的なシステムであるガードインパクトとは、相手の攻撃を取って返す「当て身」を進化させた防御システム。その種類には、⇨+Ⓖ入力で上・中段判定の攻撃を弾き返す「弾き」と⇦+Ⓖ入力で中・下段判定の攻撃を受け流す「さばき」の二つがある。タイミングが合っていれば、派手なエフェクトとともに一定時間相手を行動不能な状態にできる。
ただし、ガードインパクトされた側は、硬化時間の後半部分をガードインパクト入力でのみキャンセル可能。不利な状況は変わり無いが、読み次第で形勢を逆転していける。

上・中段弾き ⇨+Ⓖ

上・中段判定の攻撃を弾いて、お互いの間合いを離すガードインパクト。さばきに比べると、相手の硬化時間は若干短い。また、攻撃の出掛かりなどに同様の弾き効果を持つ技も多い。

中・下段さばき ⇦+Ⓖ

中・下段判定の攻撃を受け流して、側面を取るガードインパクト。弾きに比べてお互いの距離が近く、その場から投げ技を確実に狙っていける。さばかれた側の硬化時間もかなり長い。

キリクの技表は83ページ、マキシの技表は88〜89ページ、ヴォルドの技表は91ページに掲載！

近距離タイプ

該当キャラ　カサンドラ　シャンファ　タキ　タリム

チャンスを逃さず懐に飛び込み、回転力のある技で相手を圧倒。連係を駆使したテクニカルな攻めこそが、このタイプのウリだ。

近付くまでの過程も腕の見せどころ

近距離キャラ同士の闘いでない限りは、自分より攻撃レンジが広いキャラと闘うことになるこのタイプ。ラウンド開始時の距離で既に相手側が有利になるため、この距離をいかに詰めるかが課題だ。8WAYRUNで様子を見つつ、相手の技を空振りさせて一気に懐に潜り込む、というのが第一の狙いになるだろう。

もちろん、相手もこちらを近付けまいと、幅の広い横斬りを駆使して動きを止めにくるだろう。こうした技でダメージを受けずに慎重に接近することが、勝利への第一歩。得意レンジに居ないこのとき

特徴
- 豊富な横斬りと連係技
- 扱いやすい各種下段攻撃
- 相対的なダメージ効率の低さ

シャンファ

Text：伊勢猫

「虚」と「実」を併せ持つ女流剣術家

ステップと8WAYRUNで自分の間合いに持ち込み、リスクの小さいけん制技と段階的な二択を狙うのが基本的な闘い方。中間距離での8WAYRUN中は空中コンボが狙える⬆or⬇Ⓑと、8WAYRUN対策の⬆or⬇Ⓐによるけん制が主軸。相手の縦斬りを避けたら、⬉Ⓑからの空中コンボや投げを狙っていく。足を止めて斬り合う際に起点となるのは、カウンターで連続ヒットするⒶⒶⒷと⬋Ⓐなどの下段攻撃。連係への割り込みに効果的な⬇Ⓐを始めとした下段Ⓐヒット後はこちら側が有利なので、立ち上がり途中Ⓚとしゃがみ Ⓐ+Ⓑを主軸にした二択でダメージを積み重ねよう。

浮かせた後は、⬉Ⓑ+Ⓚか➡Ⓑ→⬅➡Ⓚの空中コンボでダメージを稼ぐこと。

8WAYRUNをつぶせる⬅Ⓚと⇩⬅Ⓐは、距離に応じてけん制技に組み入れていこう。

8WAYRUN中の技を駆使しよう

数ある強力な走り中に出せる技の中でも、⬉ⓀⓀ、⬉Ⓚ☆Ⓚ、⬇ⓀⓀ辺りはオススメ。特に使いやすい場面は起き攻め時だ。下段スタートの連係なのでヒットしやすく、リスクも小さめ。しゃがみガードされ始めたら➡Ⓚや⬉Ⓐ+Ⓑなどの中段攻撃も使い、下段と中段で相手ガードを揺さぶっていこう。

1発目が下段攻撃ということで、ヒット率は高い。相手に読まれるまで使おう（写真は⬇ⓀⓀ）。

カウンターヒットなら2発目が連続ヒットする技も多い。通常の地上戦でも使える。

主力のコンボ始動技

コンボ始動技としては➡Ⓚが使いやすい。追い打ちには手堅く⇩⇦⇨Ⓑを入れよう。ただし、➡Ⓚは走り過ぎてしまうとスライディングに化けるので注意したい。うまく距離を調整したいところ。ほかに⬅Ⓑも始動技として使いやすいが、ヒットした距離により追い打ちがやや不安定。⇩⇦⇨Ⓑが届かないときがある。

➡Ⓚは発生が早く見切られにくいのでオススメ。しゃがんでいる相手にも有効だ。ヒット後は⇩⇦⇨Ⓑで追い打ちしよう。

特徴
- 上段スカし技が豊富
- 走り中の技が使いやすい
- 技にスピードがある

NEW FACE

カサンドラ

Text：がっちん

エンジェルスカッシュで強気に

エンジェルスカッシュ（⇩⇦⇨Ⓑ）が強力で使いやすい。中段攻撃で発生が早く、相手の上段攻撃をかわしながらヒットを見込めるからだ。ガードされた場合のスキは多少気になるが、不利な状況でも使っていける強みはある。

近距離ではⒷⒷで相手を抑え込み、相手の動き次第で横斬りの使用頻度を調整していくといい。⇩⇦⇨Ⓐや⇨⇨Ⓐ、相手によっては⇧Ⓐも有効だ。ガードを固めてくるようならば、抜けられにくい⇨⇨Ⓑ+Ⓖを使っていこう。

まずはエンジェルスカッシュを多用してみて、その使いやすさを体感してみよう。頼りになる技だぞ。

SOUL CALIBUR II

Game System 3 リングアウト&壁

何かと危険な要素が付いて回るフィールドの周囲。位置取りを常に意識していこう。

フィールドの周囲に存在する一瞬で勝敗が決まる奈落や、特殊やられを誘発する壁。前者の奈落は転落した時点でリングアウトとなるが、原則的にバックジャンプ以外で自力から落ちることはできない。これに対して、壁際ではリングアウトすることこそ無いが、浮かせ技や突進技で壁にたたき付けられると危険。ダウンした場合と同じように、追い打ち可能な状態となるので要注意だ！

ダウン状態になる打撃技や、投げ技などをくらって落ちるとリングアウトに。レバー入力による空中制御を利用すれば、多少は落ちにくくすることもできる。

壁受け身操作

横転受け身　⬆ or ⬇
入力方向へ側転しながら移動する。移動中はガード不能で、空中&地上共に可。

前転受け身　➡
相手方向へ前転で移動し、空中の場合は落下が早まる。移動中はガード不能。

ジャンプ受け身　Ⓑ+Ⓖ
空中の壁やられでのみ可能な受け身。その場から、壁を蹴って前方へジャンプする。

カサンドラの技表は89ページ、シャンファの技表は85ページに掲載！

には、使い手の防御技術が問われることになる。
逆に、1回接近した後は、次に距離が離れるまでにどれだけダメージを与えられるかがカギだ。キャラ固有の素早い技に投げを絡め、相手の防御を崩す。技がガードされるなどして相手に割り込むスキを与えたときは、ガードインパクトや移動を使って再び自分のペースに持ち込む……。磨いた攻撃技術を見せ付ける絶好の場面がここにある。
素早い動きとテクニカルな攻め。手数で相手を圧倒するスタイルを好む人は、迷わずこのタイプを選びたい。

近寄ってしまえばこっちのもの。素早い攻撃連係で、相手に付け入るスキを与えるな！

遠距離で使われる横斬りは、出が遅め。こういう技をガードする防御技術も磨きたい。

リーチの長い攻撃に備えつつ、慎重に接近。スキをうかがう緊張感も、醍醐味の一つかも。

Text：伊勢猫

体術を活かして闘う戦巫女

特殊動作へシフト可能な始動技と、突進力の高い縦斬りが攻めの起点。相手の間合い際では、リスクの小さい8WAYRUN中の⬆or⬇Ⓐと⬆or⬇Ⓑが主軸となるけん制技となる。コマンド入力後に⬆or⬇でエアサイドターン1へシフトすれば、反撃を気にせずに攻撃ターンを維持することが可能だ。足を止めて攻める場合は、選択の幅が広いⒷⒷ～連係技がオススメ。こちらの間合い内に入ったら⬇ⓀⒶや⇦⇦Ⓚの下段攻撃と浮かせ技で二択を迫ろう。

ⒷⒷ⬆or⬇や⬆Ⓐヒット後は、背向け～⬇ⒶとⒷⒷで選択をかけていく。

接近するための手段と自動シフト

何かと苦労する接近手段だが、基本はステップと8WAYRUNによる移動。ここで相手が足を止めているなら、⬋or⬉Ⓑ～⇧or⇩で一気に接近することも可能だ。普段の立ち回りでは、反撃に反応して特殊動作へ自動的にシフトする発生の早い⬉Ⓑ、8WAYRUN対策にもなる➡ⒷⒶなどをけん制に使っていくといい。

ステップ→ガードでの様子見を基本に、攻撃をガードor 避けたら攻めていく。

Ⓖを押した状態でも、相手が反撃してくれれば特殊動作へのシフトが可能だ。

主力のコンボ始動技

浮かせ技の⇧Ⓑ(⬋or⬉Ⓑ)ガード後は発生の早い立ちⒶなどの反撃を受けるが、⇧Ⓑ⇨Ⓑに派生すれば反撃をつぶせる。初段ヒット後も⇧Ⓑ⇨Ⓑ→⇦⇦Ⓚが入るので、状況に応じて使い分けたい。発生が遅い⇨⇨Ⓐ+Ⓑはガードインパクト後の選択肢として有効。⬆or⬇Ⓑヒット後は⬆or⬇→エアサイドターン1中Ⓐも入る。

浮かせた後はⒷⒷの追撃が安定。ⒷⒷ⬆or⬇→エアサイドターン2から、受け身＆起き上がりに中・下段の二択を迫れる。

Text：善之字元帥

軽快なステップで電光石火を体現する

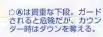
持ち前のスピードでかく乱しつつ、スキあらば攻撃力の高い⇨⇨Ⓑ(いわゆる鉄砲駆。⬋or⬉Ⓑも同じ技が出せる)をたたき込むのが基本的な狙い。近寄ってラッシュを仕掛けるときには、ⒷⒶやⒶⒷからの派生技を駆使してガードを崩していこう。特に、ⒷⒶⓀ(ガードさせてもタキ有利)とⒶⒷ⇦Ⓑ＋Ⓚ(下段の浮かせ技)は多用したい連係といえる。また、トリッキーな闘いを演出したいなら、「宿」の構えも見逃せない。この構えの最中は下段の⇩Ⓚと中段のⒷで選択を迫るのが基本だが、⇨or⇧or⇩にレバーを入力して高速移動し、宿構え中の投げを狙ってみるのも面白い。

発生が早く、攻撃力も高い鉄砲駆。常にこの技を狙う、くらいの気持ちで闘おう。

⇧Ⓐは貴重な下段。ガードされると危険だが、カウンター時はダウンを奪える。

Game System 4 受け身＆起き上がり

対戦の勝敗を握るダウン後の攻防。状況を素早く判断して、余計なダメージを回避しよう。

ダウン状態を回避する受け身については、その状況に応じた2種類が存在する。まず、基本となる受け身はレバー操作で行ない、操作方法は起き上がりの場合と同様。もう一つは、崩れや吹き飛ばしダウン時に取れるⒼボタンの受け身で、Ⓖボタンを押しておけばレバーの入力方向へバウンドしながら起き上がれる。

起き上がり行動

起き上がり時に可能な操作を一覧表記。起き上がり攻撃に関しては、専用技ではなく通常の立ち途中攻撃が出る。

入力操作	コマンド
その場起き上がり	Ⓖ
横転起き上がり	⬆ or ⬇
前転起き上がり	➡
後転起き上がり	⬅
起き上がり攻撃	攻撃ボタン

距離を離したいなら後転、横斬り系の追い打ちを回避したい場合は横転が基本となる。

うつ伏せ足側と、あお向け頭側からの起き上がりは、相手に背を向けながら起き上がるため危険だ。

SOUL CALIBUR II

タキの技表は84～85ページ、タリムの技表は86ページに掲載！

遠距離タイプ

キャラクター　ラファエル　アスタロス　アイヴィー　ナイトメア

圧倒的なリーチで相手を寄せ付けない戦闘スタイルが特徴的。縦斬り、横斬りの役目を知れば、守りはさらに堅固なものになる。

心理を読み寄せ付けずに戦う

リーチの長い斬り攻撃を数多く持つ遠距離タイプは、必然的に自分よりもリーチの無い相手と闘う機会が多くなる。相手が得意レンジに入ってくるのを防ぎ、いかにして寄らせないようにするか。それが、戦術の大きなポイントになるだろう。攻撃範囲の広い横斬りで8WAYRUNを防ぎ、直線的な接近に縦斬りで「一発」を狙う。相手の心理を読み、常にその裏をかく攻撃を繰り出していきたいところだ。

逆に、近距離戦で相手に対抗できる武器が何も無いかというと、そうでもない。いくつかの出の早い攻撃や、不利

特徴
- 技自体にリーチがある
- 攻撃力がどれも高い
- 大振りの技が多い

アスタロス

Text：アストロ

力こそすべて！

前作からあまり変化の無いアスタロスは、投げ技をメインに攻めを展開していくのが基本となる。特に、Ⓑ+Ⓖ⇦の後には⬆or⬇中Ⓑを決められるので大ダメージを狙える。これと同様にⒷ+Ⓖ⇨の投げも通常の投げ技よりダメージが高いのも魅力だ。

打撃面に関してはリーチのある技が多いが、その中でも横斬りの上段攻撃である⬅Ⓐが強力。リーチが長いのはもちろんのこと、技の発生もそれなりに早いので相手の8WAYRUNに合わせて使っていくといい。主力の中段攻撃としては、発生の早い⇦Ⓑとリングアウト性能を持っている⇨⇨Ⓚを活用していこう。

⇨⇨Ⓚと投げ技の二択で追っていくのが基本となる。近距離では⇦Ⓑが有効だ。

Ⓑ+Ⓖ⇦から⬆or⬇中Ⓑで追い打ち。ダメージも高いので狙っていこう。

変幻自在の構えを活用しよう

さまざまな技から派生するプレパラシオン(A～D)のうち、AとCは専用技が少ないが、Aはインパクト性能、Cは避け性能を持っている。Bは動作自体が軸移動を含み、フラッターパリング(B中にⒶ+Ⓑ)というインパクト性能を持つ動作へ移行可能だ。さらに、これ以外にも避け性能を持つ特殊動作が二つあるぞ。

ルーガルフォーム(Ⓑ+Ⓚ)を相手の上・中段攻撃にうまく合わせると、避けることができる。

成功後にはⒼ以外のボタンで反撃可能。ラーヴァフォーム(Ⓐ+Ⓚ)は中・下段攻撃を回避できる。

主力のコンボ始動技

代表的な浮かせ技は⇩Ⓑや⬅Ⓑなど(前者は先端がノーマルヒットしたときは浮かない)。⇦Ⓚは上段かわし性能があり、カウンターヒット時に崩れを誘発できるので有効だ。⇦Ⓐ+Ⓑもヒット後に追撃できるので、ダメージ源として重要な技になりそう。

Ⓐ+Ⓑヒットがした後は、⇩Ⓚなどで追い打ちしよう。相手の行動によっては、再び⇦Ⓐ+Ⓑもアリだ。

特徴
- 縦斬りのリーチが長い
- 構えに移行する技が多い
- インパクト性能を持つ技が豊富

NEW FACE

ラファエル

Text：C・LAN

縦斬りに秀でたレイピアの名手

ラファエルは、非常にリーチの長い突き技を多く持っているのが特徴。バイザースプリット(⇦ⒷⒷ)1発止め、クリムゾンラドール(⇩⇧⇦Ⓑ)、デスゲイズレイ(⬇or⬆Ⓑ)などはリーチが長くて使いやすい。バイザースプリットはホールド可能で、最大までためるとガード崩し効果が付加される。ただし、これらはすべて縦斬り。8WAYRUN対策として、ヴォイスシェイパー(⇦Ⓐ)やブラッドスライド(⇧Ⓐ)を散らしていくといい。

バイザースプリットは最大ホールド、またはカウンターでバウンドする。

SOUL CALIBUR II

Game System 5 空中制御＆姿勢制御

浮かせ技ヒット後の空中コンボや、リングアウトを回避するための操作を覚えておこう。

「ソウルキャリバーII」では空中で攻撃を受けた際に、レバーの入力によって吹き飛ぶ方向を制御できる。うまく活用することで浮かせ技からの空中コンボや、リングアウトなどを防ぐことも可能だ。具体的な入力方向としては、空中コンボなら距離が離れる斜め後ろ方向へ、リングアウトの場合は相手方向に入力するのが基本だと考えて問題無い。

また、空中制御をしている間は移動方向によって、キャラの姿勢を変化させることが可能。この姿勢制御を使って、足を下側へ向けてⒼボタンを押しておくことで、ダウンせずに着地する特殊な受け身を取れる。

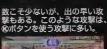
段数の多い空中コンボは空中制御で回避することも可能。リング際では、フィールド側へ空中制御していこう。

姿勢制御で足を下側に向ければ、Ⓖボタンで着地できる。ただし、失敗した場合はレバー受け身となる点に注意。

ラファエルの技表は88ページ、アスタロスの技表は90ページに掲載！

な状況を跳ね返すガードインパクト。さらには、相手の攻撃を8WAYRUNでかわして技をたたき込むチャンスもある。いかに相手の攻めが強力であっても、それを跳ね返す選択肢は豊富にあるのだ。
また、有利な状況さえ作っておけば、近距離は「一発」を狙うチャンスにもなる。アスタロスやアイヴィーの持つ強力なコマンド投げは、その代表格といえるだろう。状況によっては、自ら接近して攻勢に出るのも決して悪くない。
守備的な戦術の組み立てが好きな人は、このタイプを使ってみてはいかがだろうか。

強力な投げ技も、近距離戦の武器だ。投げ自体のリーチも、ほかのタイプに比べて長め。

数こそ少ないが、出の早い攻撃もある。このような攻撃は、Ⓚボタンを使う攻撃に多い。

対峙する相手をリーチで圧倒。8WAYRUNでスキをうかがう相手は、横斬りで止めていく。

アイヴィー

Text：H.L

特徴
- リーチの長い技が豊富
- バランスの取れた攻撃
- 多数の構えを持つ

中・遠距離を主体とした戦術

まず考えていくべきことは遠距離からのけん制。中段攻撃の⇨Ⓑや⬈or⬊Ⓐ、下段攻撃の⇩ⒶⒶや鞭状態中Ⓐ+Ⓚなどで遠距離から二択を迫っていくといい。これらの技は発生こそ多少遅いが、リーチが長い＆8WAYRUNにも対応できるので、離れた位置からの択一攻撃として使っていける。そのほかでは、構えに移行できる⇦⇦Ⓑもオススメだ。距離を詰めてくる相手には、カウンターヒットでコンボが狙える中段攻撃の⇧Ⓑと⇩Ⓐ+Ⓑ、姿勢の低くなる下段技の⇧or⇩or⇧Ⓐ+Ⓚを狙っていこう。

⇧Ⓑ、⇩Ⓐ+Ⓑがカウンターヒットしたら、⇧Ⓑ+Ⓚによる追い打ちが確定。⇧Ⓑノーマルヒット後には⇩Ⓑを決めよう。

数々の構えはメタエレム・ジルフェへの布石

アイヴィーには四つの構えがあり、基本的に「メタエレム・ノーム→メタエレム・アパス→メタエレム・テジャス→メタエレム・ジルフェ」というような順番で派生していく。そして、「派生するごとに、より強力な択一攻撃を仕掛けられるようになる」という具合になっている。
構えを派生させるポイントとなるのは上段の横斬り。よって、中段攻撃を相手に意識させせつつ構え移行技をガードさせていく……といった戦術が必要になってくる。特に、メタエレム・アパス中Ⓐ→メタエレム・テジャス中Ⓚという連係はかなり強力だ。

メタエレム・ジルフェに移行するプロセスが重要。構えごとに機動力が変化する点に注意。

即戦力知識！　邪剣リングアウト戦術

ナイトメアはリングアウト狙いに適した技が多く、相手がリング際付近に居れば、ほとんどの位置関係でリングアウトを狙っていける。ここでは、状況に応じた基本的な「落とし技」を紹介していこう。まず、左から右に相手を吹き飛ばしたい場合は、走り中⬈Ⓐが効果的（下写真を参照）。逆に右から左に吹き飛ばせるのは、走り中⬋Ⓐや⇧Ⓐなどだ。相手をリング際に追い込んだ場合は投げ（Ⓐ+Ⓖ、⇧Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ）や⇧Ⓑなどの浮かせ技から落とせる。逆に自分がリング際に追い込まれてしまった場合でも、⇧Ⓑで一発逆転が可能だ。

このような位置関係なら、走り中⬈Ⓐのような右側へ相手を吹き飛ばす技でリングアウトが狙える。

敵を寄せ付けない立ち回りを

接近戦タイプのキャラを相手にする場合、まずは間合いを詰められないように立ち回ることが重要。8WAYRUNによる移動を多用し、走り中⬈Ⓐによるけん制や、相手の技の空振りに対して走り中⬋Ⓑや走り中⬈Ⓑを狙おう。相手の横斬りが届くほど間合いを詰められたら、無理な8WAYRUNは禁物。ガードを固めつつ、対8WAYRUN性能の高い⇨Ⓐや、⇨Ⓚなどの発生の早いキック系の技で相手を追い払おう。しゃがんで横斬りをかわして、アップトス（⇧Ⓐ+Ⓖ or Ⓑ+Ⓖ）で反撃するのも有効だ。

⇨Ⓚは上段ながら発生が早く、カウンターヒット時は⇨Ⓐなどで追い打ちが可能。割り込み用として使いやすくリターンも大きい。

ナイトメア

Text：RED

特徴
- 四種の特殊構えを使った攻撃
- リングアウト能力が高い
- キック系は発生が早く接近戦向き

Game System 6
ソウルチャージ

ゲームに慣れてきたら、ダウンを奪った後などのスキを使って、攻撃レベルをパワーアップしよう！

ソウルチャージとは、攻撃にさまざまな効果を付加する強化システム。Ⓐ+Ⓑ+Ⓚの同時押しでチャージを開始し、Ⓖボタンを押すことでチャージを中断。チャージの付加効果と継続時間については、原則的にチャージした時間の長さに応じてレベル1～3へと変化する。ただし、継続時間が切れる前であっても、お互いの攻撃をガードorヒットさせると付加効果は自動解除されてしまう。

ソウルチャージレベル

チャージレベル1(SC1)
攻撃が出せる前にⒼでキャンセルすると、黄色エフェクトの初期レベルチャージ。

チャージレベル2(SC2)
チャージ中にⒼでキャンセルしないで攻撃を出すと、緑色エフェクトのレベル2に。

チャージレベル3(SC3)
チャージ中に一切のボタンを押さずに最大までためると、水色のレベル3となる。

チャージ中も通常と同じように8WAYRUNで移動することができる。また、Ⓖボタンを押した時点でチャージはキャンセルされ、ガード状態になる。

アイヴィーの技表は87ページ、ナイトメアの技表は86～87ページに掲載！

前作からのプレイヤーに捧げるゲームシステム解説

新システム&前作との違い

新たに追加されたシステム要素と、前作「ソウルキャリバー」からの重要な変更点をポイントごとに総チェック！　プレイをする前の下準備として、しっかり予習するつもりで熟読してもらいたい。

CHECK 01 壁からの脱出

空中制御できる状態だと壁やられにならない。

壁にヒットすると追加分のダメージが入るぞ。

新要素として追加された壁にヒットした際の回避行動は、システム解説部分でも説明した通り。しかし、これ以外にも回避方法が一つ存在する。その方法とはⒼボタンを押すことで、壁から崩れ落ちるモーションへの追撃をガードするというもの。この際↓+Ⓖ入力とすれば、上段判定の攻撃を回避すると同時に下段判定の打撃技もガードできる。また、背後向きの壁やられ状態になった場合は、行動不能な時間が長く、横転受け身とガードのみ可能だ。

CHECK 02 ガード崩し効果

ガードを崩す技には専用のエフェクトが付く。

ガードインパクトの入力をすることは可能だ。

前作では、ほとんどの打撃技がガード可能な通常属性を持っており、一部にガードを無効化するガード不能技が存在した。これに加えて「ソウルキャリバーⅡ」では、新たな攻撃属性としてガードを強制的に解除する属性が追加されている。その特徴はガード解除時の特殊効果にあって、防御側を一定時間の無防備な状態とすることが可能。ただし、再度のガードが可能となる以前にも、ガードインパクト入力のみ受付可能な時間といったものがある。

CHECK 03 走りの変更点

8WAYRUNを出さずに先行入力も可能だ。

タイミングがよければ足元に土煙が上がるぞ。

しゃがみの操作がⒼ+レバー↓要素となったことに伴い、下要素方向への8WAYRUN操作も↙・↓・↘入力へと変更。とはいえ、8WAYRUNの初期動作となるステップ入力は変化していないので、従来通り⇩↓と入力しても問題は無い。むしろ、8WAYRUN中の技を先行入力で出せることを考えれば、ステップと8WAYRUNの入力を区別して使った方がいい。また、本作では、攻撃を引き付けて移動すると専用のステップモーションが出る。

CHECK 04 インパクト効果

中・下段さばきは斜め下入力ではなく、Ⓖ入力となったぞ。

制限が少なく判定の持続が長ければ理想的だ。

ガードインパクトのコマンドは、整理&統合されて2種類だけとなったが、逆にインパクト性能を持つ技の種類はかなり増えている。ここで注意したいのが、インパクト性能には取れる判定に制限が付いていること。具体的には、弾き効果を持つインパクト性能を持つ技であっても「上段・横斬りのみ」などといった、細かな制限が付いている場合が多い。また、従来からあった技であっても、インパクト性能が追加されている場合があるので要チェックだ！

キャリバーよもやま企画発動!!

聖★キャリっ子学院

Act.0.5

見よ、汝の背後を。
……其処は奈落の崖。
恐怖に囚われた刹那、
汝は盲目となる。
……大船小次郎「下段」

さてさて、突如始めさせていただきました新コーナー「聖★キャリっ子学院」。とりあえず今回は準備段階として、このコーナーでどんなことをやっていきたいか……ってところをご説明していきましょう。と、思ったのですが、正直なところ何をやっていったらいいもんか悩んでいたりもする今日このごろです。一応、下に書いてあるようなことやっていきたいと考えているのですが、読者の皆さまからの「こんな企画やってほしい」的なお便りもお待ちしておりますので、一つよろしくですー

【当コーナーの野望】
- ●おバカな企画記事
- ●イベントや大会の情報
- ●読者からの質問に回答
- ●イラストの募集

……etc

とにかく、キャリバープレイヤーの皆が何となく楽しめてしまうページを目指しています。要するに、本誌別ページにある「○チャっ子インフィニティ」っぽい感じ!?

募　集　要　項

当コーナーではキャリバープレイヤーの皆さんからのお便り、感想、ご意見、質問などをタキ、もとい多岐に渡ってお待ちしています。もちろん、イラスト投稿なども受け付けていますので、気が向いたら送ってみてください。

とにかく何でも募集中！

送り先はこちら！

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
「聖★キャリっ子学院 係」
E-mail：sc2@arcadiamagazine.com

ついに火蓋は切られた！ 新たな闘いを制すのは……!?

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL

ついに稼働開始！　今回は新システム「フォースロマキャン」をはじめ、新キャラ4人＋旧キャラ8人を中心に攻略。残り8人は次号で大きく取り扱うので、しばしお待ちを

ギルティギア イグゼクス ザ・ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2002年5月23日（稼働中）
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

Impression

とにかくキャラクターが個性的。それぞれの特性を活かして立ち回り、華麗に連続技を決めたときの爽快感はたまりません。システムが多彩で、中にはマニアックなものもありますが、操作性がいいので初心者でも「動かしていて楽しい」と思えること間違い無しです。

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

略称・略号	意味
ガトリング	ガトリングコンビネーション
ダスト	ダストアタック
ロマキャン	ロマンキャンセル
フォルトレス	フォルトレスディフェンス
デッドアングル	デッドアングルアタック
【 】	ガトリング（カッコ内）
Ⓒ	キャンセル
Ⓙ	ジャンプキャンセル
Ⓡ	ロマンキャンセル
Ⓕ	フォースロマンキャンセル

進化したロマキャンが戦術の幅を広げる!

フォースロマンキャンセル

青いロマキャンの正体が明らかに! 意外な技がキャンセルでき、テンションゲージ消費も少ない強力システムの導入で、闘いはさらにヒートアップ!!

Text : OYZ

入力はタイミングが命。強力なので何とか使いこなしたい。

基本的な性質

フォースロマキャンは、「技の動作を強制的に中断し、自由に動ける状態に戻ることができる」と、効果こそ通常のロマキャンと同じだが、発動条件などに異なる点が見られる。それぞれ解説していこう。

●対応技:一部の対応技のみ可能。下表にある技のほか、多種多様な技が対応している。

●テンションゲージ消費量:25%。テンションゲージが青から緑になれば使用可能だ。

●発動条件:ロマキャンと違って、フォースロマキャンは相手に攻撃を当てる必要が無い。攻撃が空振りしたときも使うことができるのだ。

●入力方法:それぞれの技ごとにフォースロマキャンの受け付けタイミングが設定されており(詳しくは下のリストを参照)、そのタイミングでD以外の攻撃ボタン三つを同時押しすれば発動できる。ただし、受け付けタイミングよりも早く入力してしまうと、その後にフォースロマキャンの入力を受け付けてくれなくなるので注意。入力はボタン連打ではなく、タイミングよく行なうことを心掛けよう。

ロマキャンとの両対応技は、フォースロマキャンに成功すればテンションゲージが25%お得。

入力タイミングとその後の展開

フォースロマキャンは、受け付けタイミングによってその後の状況と使い方が異なる。

攻撃判定発生後(多くは発生直後)に受け付けタイミングがある技は、通常のロマキャン同様にヒット時は連続技を決めることが、ガード時は攻めを継続することができる。タイミングがシビアな分、ロマキャンよりゲージ消費量が少なくて済むというわけだ。

一方、攻撃発生前に受け付けタイミングがある技は、攻撃判定が出なくなるためフェイントを兼ねた特殊な移動手段として使用可能。空中に浮く技はフォースロマキャン後もその慣性が残るため、特殊な軌道を描くものもあるぞ。

やや特殊なのが飛び道具系。受け付けタイミングはさまざまだが、どの場合でも飛び道具は発生する。受け付けタイミングが攻撃判定発生前にある技でも、飛び道具はしっかり飛んでいくのだ。

すぐにダッシュで追い掛けて攻める。フォースロマキャンならこんなこともできるのだ。

飛び道具は弾を飛ばしつつすぐに行動可能に。相手に当てずとも可能な点も「ならでは」。

フォースロマキャン対応技と受け付け時のグラフィック

●合番:下の写真との合番 ●タイミング:受け付けタイミング(「飛び道具」は技により異なる)
●受付幅:受け付けタイミングの幅(単位はフレーム=1/60秒) ●※は欄外に注釈有り

キャラ名	合番	技名	タイミング	受付幅
スレイヤー	1	Dステップ	攻撃発生前	4
イノ	2	HS大木をさする手	攻撃発生前	3
ザッパ	3	そのまま帰ってこないで下さい	飛び道具	2
ブリジット	4	足払い	※1	2
ソル	5	ガンフレイム	飛び道具	2
カイ	6	スタンエッジ・チャージアタック	飛び道具	2
メイ	7	イルカさん(縦&横)	ヒット後	6
ミリア	8	HSタンデムトップ	飛び道具	3
エディ	9	➡+K	攻撃発生後	2
ポチョムキン	10	ハンマフォール	攻撃発生後	2

キャラ名	合番	技名	タイミング	受付幅
チップ	11	幻朧斬	※2	1
ファウスト	12	槍点遠心乱舞	攻撃発生後	2
梅喧	13	畳替し(地上)	飛び道具	3
紗夢	14	通常投げ	※3	2
ジョニー	15	ディバインブレイド	※4	3
アクセル	16	鎌閃撃	攻撃発生後	1
闇慈	17	陰	※5	3
ヴェノム	18	スティンガーエイム	※6	4
テスタメント	19	エグゼビースト	飛び道具	3
ディズィー	20	インペリアルレイ	飛び道具	2

対応技表補足:※1……攻撃発生後だが、発生直後は受け付けておらず、後半(持続)部分でのみ可能 ※2……投げ成立後、相手を斬る瞬間 ※3……投げ成立後、相手を放り上げたところ ※4……ジャンプ直後と追加攻撃の攻撃発生後の2種類 ※4……攻撃発生後だが、ヒット時は不可能 ※5……ため時も可能、HSはタイミングが少し遅い(受け付け幅は同じ)

「痛い！」と思わせたければこの知識

『GGXX』的連続技知識集

連続技のダメージを追求する場合に、知っておくとかな〜り得をするさまざまな知識をここに集めてみた。君も高威力連続技に挑戦してみよう。

Text：MVP

本作はダメージ補正の要素が多い。高効率連続技を目指せ。

ガードバランスと攻撃レベル

ダメージ補正＆のけぞり時間をつかさどる二大要素をチェック！

体力ゲージの下に表示されている細いゲージがガードバランス。相手の攻撃を受けると増減し（詳しくは左図参照）攻撃をくらった際に受けるダメージに影響を及ぼす。初期値以上の場合はダメージ補正が掛からず、初期値より少ない場合は量に応じて補正が掛かり、少ないほど受けるダメージも減少する仕組みだ。

よって、相手のガードバランスをためた状態で連続技を決めれば大ダメージを与えられる。初期値に戻るまでは補正無しのダメージが入り続けるなど、通常時よりもダメージ補正を受けにくいからだ。

もう一つの重要な要素が攻撃レベル。相手に当てた際に発生する「のけぞり時間」や「ガード硬直時間」などの程度を表したもので、全部で5段階存在する。これはガードバランスを増減させる量にも影響しており、攻撃レベルが高い技は、ガードさせたときのガードバランス増加量が多く、ヒット時のガードバランス減少量が少ないのだ。

また、カウンターヒット時はのけぞり時間が延びるのだが、その際に延びるのけぞり時間は、攻撃レベルが高い技ほど長くなる。Lv5の技は相当なのけぞり時間になるぞ。

ガードレベル点滅時はカウンターヒット＆しばらくダメージ補正無し。連続技を狙え！

ガードバランス増減の仕組み

- 初期値は半分
- 相手の攻撃をガードすると一定量増加
- 点滅時はくらった攻撃が無条件でカウンターヒットに（DANGER 75%以上）
- 攻撃を受けずにいると初期値まで徐々に減少
- 相手の攻撃をくらうと一定量減少
- 初期値以下の場合は連続ヒットが途切れた時点で初期値に

CHECK POINT 1 始動技によるダメージ補正

本作ではガードバランスによるダメージ補正以外に、特定の技から連続技を始動するとダメージが減少するようになっているので注意したい。

その代表例がしゃがみK。ほとんどのキャラは、しゃがみKから連続技を始動すると威力が激減してしまう！

また、連打の効く立ちPやしゃがみPも補正を受ける傾向にあり、さらには特定の必殺技でも連続技のダメージ減少が確認されている。

なお、これらの技を連続技の途中に組み込んだ場合は特殊な補正を受けない。あくまで始動に使ったときのみだ。

こんな技も、補正の対象に!!

梅喧の縛はすさまじい補正を受ける。ロマキャンから連続技を決めても……。

SAMPLE 〜ソル〜

ダッシュ［立ちKorしゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS→足払い］Ⓒ タイランレイブver.β

●立ちKから始動した場合のダメージ

●しゃがみKから始動した場合のダメージ

CHECK POINT 2 やられ状態の種類を確認

本作にはさまざまなやられ状態が存在する。前作での各種やられ状態に加えて……

●よろけ
●バウンド
●手前吹っ飛び

の三つが新たに追加された。

よろけはレバー左右方向（斜めを含む）の入力で復帰を早めることができる。ちなみにボタン入力は受け付けていない。バウンドは接地後跳ねるように浮くやられで、連続技を入れやすいのが特徴だ。手前吹っ飛びは、相手がこちら側に向かって吹っ飛ぶのが特徴。場合によってはキャラの位置が入れ替わるので注意。

手前吹っ飛び　バウンド　よろけ

新しいやられ状態がコレ。バウンドと手前吹っ飛びは対応技が少ない。なお、本作は通常ヒットとカウンターヒットでやられ状態が変化する技が多数存在する。自キャラの技をチェックしておこう。

しゃがみヒットに注目

しゃがみ状態の相手に攻撃をヒットさせた場合、通常よりも1フレームのけぞり時間が長くなることが判明した。これを利用した連続技例が左の二つで、しゃがみヒット時限定で成立するぞ。なお、しゃがみガード時にガード硬直時間が長くなることはないので注意しよう。

ポチョムキンの場合

【立ちK→立ちHS】→キャンセルハンマフォール：立ちKから立ちHSはしゃがみヒット時限定。

ソルの場合

しゃがみHS→キャンセルガンフレイム：ダッシュからいきなり狙うとそこそこ実戦的だ。

やられ状態豆知識：●ジャンプしかかり（地面から足離れるまで）は、攻撃をくらうと地上ヒット＆しゃがみやられ状態になる。　●よろけ中に技を当てた場合、その後の相手の状態はよろけ前の立ちorしゃがみ状態が継続される。　●しゃがみ入力をした瞬間は、本来しゃがみ状態にヒットしない技もヒットし、しかもしゃがみヒットになる。

実力の差はここから生まれる!!

対空技のススメ

『GGXX』で最も重要な要素といえる対空技。空中連続技で大ダメージを与えるチャンスでもあるからだ。まずはタイプごとの性質や用途を覚えよう。

Text：バチ

対空技とそこからの連続技を覚えることが、勝利への近道だ。

対空技の重要性と種類

2D格闘ゲームにおいて最もメジャーな攻防といえる対空技。『GGXX』でも発生頻度は高く、対戦において大きな比重を占めている。

ここで、対空迎撃に成功した際のリターンを見てみよう。

①相手の接近を阻止し、攻め込むきっかけを作らせない。

②制空権を得られるので、こちらからの接近が容易となる。

③対空技から直接、もしくはガトリングでほかの技につないだ後、ジャンプキャンセルして空中連続技を決めることで大ダメージを与えられる。

この三つの要素だけでも、対戦でどれだけ重要となるかが分かるはずだ。

また、対空技といってもすべてが同じ性質や用途を持つわけではなく、大きく四つのタイプに分類することができる。それぞれの特徴について、順を追って解説していこう。

純粋対空系

攻撃位置の高さや判定の強さを生かし、相手のジャンプ攻撃に正面からぶつける対空技。ソルの立ちKやエディのしゃがみHSなどが代表例だ。空中ダッシュや2段ジャンプも含め、空中からの攻撃のほとんどに対応できるぞ。ただし、早めに出さないと出始めをつぶされやすい。相手のジャンプの落下地点に合わせ、置くように出すのが基本だ。

空中からの攻撃を迎撃しやすく、何よりそのほとんどはヒット時の見返りが大きい。

空振りが危険を伴う技もある。フォルトレスされてもいいので必ず当てていこう。

➡+P系

テスタメント以外の➡+Pは出始めが上半身無敵になっているため、相手のジャンプ攻撃をかわしつつヒットさせることができる。キャラにもよるが、ガトリングにつなげられるのでフォルトレスされてもフォローが効き、ヒット時の見返りも大きい。なお、前述のテスタメントや、攻撃発生の遅いスレイヤー、ザッパ、メイ、闇慈はやや使いにくい。

ジャンプ攻撃に合わせれば、上半身無敵なので相手の攻撃はほぼ当たらず……、

こちらの攻撃がヒット。対空以外に、地上戦でダッシュから出していくのも効果的だ。

立ちP系

一部の攻撃位置が高い立ちPがこれに対応（チップ、ミリア、闇慈、スレイヤーなど）。上記の二つに比べるとやや判定は弱いものの、スキが小さいため空振りしてもリスクが無く、何度も出していけるのが利点だ。

効果的な使用法は、相手の低空空中ダッシュに先読み気味で合わせたり、ダウン復帰をした相手の裏側に回ってから出すこと。立ちPはジャンプキャンセルできるものが多いので、ヒット時は空中連続技を狙っていこう。ただし、相手のダウン復帰不能時間が短いので、ジャンプキャンセル後は発生の早いP or Kを出して次の攻撃につなぐこと。

低空ダッシュ攻撃をつぶしやすいので、遠距離で連発するだけでも効果はある。

相手がダウン復帰したら、落下地点の裏側へ回って連発するのもいい。

すぐにダウン復帰されてしまうので、ジャンプキャンセル後はPやKなどの小技で。

空対空系

主に使われるのは、イノのジャンプPやカイのジャンプKなど、発生の早さ、判定の強さ、そしてスキの小ささに優れた技。昇りで出せば空中戦で勝ちやすく、ヒット時はガトリングやジャンプキャンセルを使って空中連続技を決められる。また、空振り時も2段ジャンプや空中ダッシュなどでフォローが可能だ。先読み気味に空対空の昇りジャンプ攻撃を出し、状況によってその後の行動を変える、『GGXX』では最も基本的かつ重要な行動の一つといえる。

そのほか、ファウストのジャンプHSなど、リーチの長さを活かし単発で遠距離でのけん制に使う例もある。

まずは遠距離から昇りジャンプK。「とりあえず」出しておいても問題は無い。

ここで状況を確認。ヒットしていたら空中連続技、空振りしたら……、

空中バックステップや2段ジャンプで仕切り直す。この動きは必ず覚えておきたい。

キャラ別オススメ対空技リスト

キャラ	対空技
スレイヤー	立ちP、しゃがみS、クロスワイズヒール
イノ	立ちK、➡+P、ジャンプP
ザッパ	（無憑依）ジャンプP、こんにちは三匹のムカデ
	（幽霊憑依時）ジャンプP
	（剣憑依時）ジャンプP、落ちといてください
	（犬憑依時）ジャンプP、⬆+D
	（ラオウ憑依時）ラストエドガイ
ブリジット	➡+P、ジャンプP、スターシップ

キャラ	対空技
ソル	立ちK、➡+P、ジャンプP
カイ	➡+P、ジャンプK
メイ	立ちHS、ジャンプK
ミリア	しゃがみHS、➡+P、ジャンプK
エディ	しゃがみHS、➡+P、ジャンプK
ポチョムキン	➡+P
チップ	立ちP、➡+P、ジャンプP
ファウスト	立ちK、➡+P、ジャンプHS

キャラ	対空技
闇慈	➡+P、足払い、ジャンプS
紗夢	遠距離立ちS、➡+P、ジャンプK
ジョニー	➡+P、ジャンプS
アクセル	➡+K、➡+P、ジャンプP
梅喧	立ちP、ジャンプK、➡+K～紅
ヴェノム	➡+P、ジャンプP
テスタメント	➡+K、ジャンプS
ディズィー	➡+P、しゃがみS

X事典

対空技いろいろ：上に挙げた四つとは違ったタイプの対空技も存在する。例えば、ソルのグランドヴァイパーやアクセルのしゃがみKなど、姿勢が低くなるもの。これらは、低い姿勢で相手のジャンプ攻撃を避けつつ、着地に攻撃を当てることができる。出す感覚は➡+Pと似ているはずだ。また、ミリア、ザッパのダッシュやファウストのしゃがみも姿勢が低くなるぞ。

Dr.ファチスト Presents

ありがちな悩みを一挙に解消!!

愛のGGXX処方箋

大好評(!?)のうちに2回目を迎えた本コーナー。今月は慣れないと悩みの種になりがちな「GGXXでよくあるやられパターン」を看ていきますよっ。

愛の伝道師 Dr.ファチスト先生

ある子羊の苦悩

今月の子羊は編集部のMJNさんですか。どんな悩みでしょう?

MJN:あぁファチスト先生聞いてください。浮かされたら降りられず、固められて逃げられず、とにかくずっと攻められてるんです。

ファチ:あなたを悩みから救済しましょう。オペ開始ですっ!!

おやおやMJNさん、無理はいい過ぎですよ。これから与えるものを会得してくださいね。

Step1 浮かされた後の対処法

一生地上に降りられない……

相手に空中連続技を決められた後、ダウン復帰の落下を狙われ、また空中連続技を決められて……、完全に読まれてますね。毎回同じ方向に同じタイミングでダウン復帰していませんか?

ダウン復帰を使い分けましょう!!

ダウン復帰の軌道はレバー前、ニュートラル、後ろで変わり、ダウン復帰後は2段ジャンプや空中ダッシュなども可能なので、動きが単一化しないよう心掛けましょう。落下時に攻撃されそうだったらフォルトレスするのも忘れずに。

ダウン復帰は方向やタイミングを毎回変えるのがポイント。その後は2段ジャンプなどで落下地点を予測させないようにし、落下時にフォルトレスしましょう。

Step2 低空空中ダッシュ攻撃の迎撃

後方ジャンプに突っ込むと……

中間距離で相手が後ろジャンプしたので、ダッシュで追いかけたら……、低空空中ダッシュ攻撃で迎撃され、連続技を決められて大ダメージを受けてしまった。これも非常にありがちな展開ですね。

➡+Pなどの対空技を置きましょう!!

対応策は、後ろジャンプからの低空空中ダッシュを想定し、➡+Pなどの対空技を出しておくことです。相手が空中ダッシュをしてくれば迎撃でき、何もしなくても➡+Pを空振りするだけなので問題ありません。右ページ下のリストにある対空技を使うといいですよ。

Step3 画面端の固めからの脱出

ガマンしてガードしていると……

初心者にありがちなこの光景。画面端で固められ、気が付けばガードバランスは点滅状態。ガードを崩されるとカウンターヒット扱いになり痛い連続技が……。

防御システムを使いましょう

対応策は主に二つ。一つはフォルトレスをすることで、ガードバランスが増加しない上に間合いも離せるため非常に便利です。もう一つはデッドアングルを使うこと。無敵時間があり、ヒットすればこちらが攻めに回れますよ。

ガード方向+D以外の攻撃ボタン二つでフォルトレス。テンションゲージの消費が少なく便利

攻撃ガード中に➡+D以外の攻撃ボタン二つでデッドアングル。テンションゲージが50%必要

今月の救われちゃった人

MJN:先生!! もう分かりました。浮かされたらダウン復帰の方向&タイミングとその後の動きを変え、固められたらフォルトレスで離す!! ですよね?

ファチ:その通り!! MJNさん素晴らしいですよ。

MJN:でも〜、テスタメントで➡+Pを出しても必ずジャンプ攻撃に負けちゃうんです。何でだろ?

ファチ:……あの〜、右ページに対空技の解説が(汗)。

Drファチストからのお知らせ:「愛のGGXX処方箋」では、迷える子羊である皆さんの悩みを募集しています。「この連係が対処できない!!」とか、「この状況はどうすればいいの?」といった悩みから救済されたい方は 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「愛のGGXX処方箋」係 までお便りを下さい。

対戦攻略 スレイヤー

渾身の一撃で「お疲れ！」といこうか

勝つには20カウントあれば十分。後はいかにしてテンションゲージをためつつ必殺の一撃を当てるか？ これが課題だ。

Text：真瑠世

基本方針 破壊力は抜群！どの技を当てる？

スレイヤーの主要ダメージ源は至って明快。マッパハンチを当てていくか、起き攻めでガード不能技のアンダートウを狙うか、もしくはうまく血を吸う宇宙を決めるかだ。ただし、中でも頻繁に狙っていきたいマッパハンチとアンダートウは、いずれもロマキャンを使わないと大ダメージを与えられないため、いかにテンションゲージをためるかも重要になってくるぞ。

アンダートウは近距離で使って連続技で致命傷を与えるのが目的。ロマキャン命！

マッパハンチは基本にして最も有効なダメージソース。とにかく突撃あるのみだ。

立ち回り 無理やり接近して大ダメージを与える

スレイヤーはそのダッシュの性質とジャンプ軌道の緩やかさから、相手を常時射程内に捕捉しておくことは難しい。よって、うまく接近できた際は起き攻めへ連係させ、一気に体力を奪っておきたい。

まずは接近手段から。これは立ちK、遠距離立ちS、立ちHSからマッパハンチを出していくのが有効。また、攻撃のリズムが単調になるのを抑えるために、Dステップを交ぜることも重要だ。

Dステップ後は、追加技を出さずに血を吸う宇宙を狙ったり、アンダープレッシャーからイッツ レイトとしゃがみK→マッパハンチの二択攻撃を迫るほか、相手がジャンプしていたらクロスワイズヒールを狙うのが基本になる。

ただ、これらの接近手段は相手の足払いや➡+Pなどにやや分が悪い。そのため、単発ではあるがしゃがみHSも交ぜ、相手のけん制技を封じることもポイントになるぞ。

今度は対空手段。使っていくのは、相手の背後に回って立ちP、真下に潜り込んでしゃがみS、バックステップで相手のジャンプ攻撃をかわして投げ、リーチ不足だが空対空になるジャンプPなど。どれも信頼に足らないのは残念な事実で、これは相手が気軽に跳べることを意味している。横からの抑え込みがより重要になるので意識しよう。

クロスワイズヒールは見返りが大きくガードされても反撃を受けにくい。多用すべし。

➡+P対策にしゃがみHSを使う。カウンターヒットでダウンを奪え、リーチも長い。

効果的なダッシュの使い方

スレイヤーはバックステップの無敵時間が長く、ダッシュの途中にも無敵時間がある。うまく使えば対空やかく乱用として有効だ。

さらに重要なのは、バックステップやダッシュをジャンプでキャンセルできる特性。必殺技はジャンプの予備動作中（ジャンプし始め）にも出せるので、これを前述の特性と組み合わせれば、ダッシュをキャンセルして必殺技を出すことが可能。具体的には、バックステップやダッシュからコマンドのレバー部分を完成させ、そのまま斜め上に入力しつつボタンを押せばOKだ。特にダッシュキャンセル血を吸う宇宙は非常に強力なので、ぜひともマスターしてほしい。

ダッシュ入力後に速攻で➡⬊⬇⬋⬅➡+HS。➡の後、わずかに遅らせてHSを押そう。

成功すれば、ダッシュの無敵状態からいきなり血を吸う宇宙が出る。これは強力！

起き攻めを構築する

[illegible]て移行できる以上、最も多いのは、空中連続技でジャンプDを決めたあと。空中連続技は、クロスワイズヒール、各種対空連係技、ダスト、アンダートウ（ロマキャン）などから狙えるぞ。

そして起き攻め時の最大の狙いはガード不能技のアンダートウ。テンションゲージが足りずロマキャンできない場合は、いきなり血を吸う宇宙、近距離立ちSを重ねる、ダッシュで背後に回ってかく乱、以上三つを基本に攻めよう。

なお、近距離立ちSは近距離戦のカギを握っている技。【近距離立ちS→遠距離立ちS】×2+αの連続技を警戒させて、近距離立ちS後に血を吸う宇宙や➡+K、遠距離立ちS後にしゃがみKや前方ダッシュなどでかく乱していこう。

起き攻めの軸はアンダートウ。ゲージがあったら迷わずロマキャンだ。

まずは空中連続技でジャンプDを決める。ここから魅惑の起き攻めタイムが始まるのだ。

近距離＆遠距離立ちSは接近戦のかなめ。連続技の痛さをプレッシャーに攻め立てろ！

連続技解説

Ⅰ 遠距離立ちS Ⓒ Kマッパハンチ Ⓡ 立ちHS Ⓒ P Dステップ～パイルバンカー

Ⅱ 血を吸う宇宙→（ダッシュキャンセル）血を吸う宇宙×4→ダスト～ホーミングジャンプ→D×2 Ⓙ【HS→D】

Ⅲ ➡+P（カウンターヒット）→➡+HS Ⓒ 永遠の翼

Ⅰはロマキャン後がポイント。マッパハンチとイッツ レイトの後は、この形が安定して大ダメージを与えられる。Ⅱのダッシュキャンセル血を吸う宇宙は、それだけを繰り返すと9回目以降は間合いが離れるため決まらなくなる。また、ダスト後の連続技は起き攻め重視のもの。Ⅲの永遠の翼で画面端まで行った場合はしゃがみS～空中連続技を決めよう。

テンションゲージの使いどころ

マッパハンチやアンダートウをロマキャンして追加ダメージを与えるパターンは、狙う機会が多い使用法。一方、攻撃発生が非常に早いデッド オン タイムは反撃に使いやすい。コマンドを入力しつつスキをうかがおう。そのほか、永遠の翼は連続技に使えるぞ。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
35%	60%	5%

X事典

ダッシュキャンセルについて：ダッシュやバックステップをジャンプキャンセルした後は、キャンセルしなかった場合の無敵時間が以降の行動にそのまま継続される。無敵時間の長いバックステップから速攻でダッシュキャンセル必殺技を入力すれば、無敵時間付きのマッパハンチや血を吸う宇宙を出すことが可能。将来、必須テクニックになることは間違いないぞ。

対戦攻略 イノ

I-no

私の攻撃を見切れるかしら……？

ケミカル愛情、抗鬱音階の二つの飛び道具を使いこなして活路を開こう。接近戦に持ち込めばこっちのものだ！

Text：ケンちゃん

基本方針 ダッシュからの攻撃でガードを揺さぶる

イノのダッシュは斜め前に上昇する特殊なタイプ。移動速度が若干遅く途中でジャンプできないため、接近手段としては心もとないが、最中にジャンプ攻撃を出せるという利点がある。ダッシュ直後にジャンプKを出せば見切られにくい中段攻撃となるので、ガードを崩す能力は高いのだ。抗鬱音階、ケミカル愛情で相手を足止めし、接近戦に持ち込んでガードを崩していこう。

驚異の中段ダッシュK。S狂言実行までセットで入力し、ヒット時は連続技を決めよう。

しゃがみKはダメージ補正を受けるが貴重な下段攻撃。ダウンさせ起き攻めへつなごう。

立ち回り 二つの飛び道具を使いこなす

前述したようにダッシュが特殊なため、高い位置に攻撃判定が出る技でけん制されると容易には接近できない。従って、普段はいわゆる「待ち」の戦法を取ることになる。

〜通常技によるけん制〜

●**立ちK**：足元のやられ判定が小さいので下段攻撃に強い。出す際は常に足払いまで入力しよう。また、低空空中ダッシュにも効果が高く、空中ヒット時はⒿジャンプKⒸケミカル愛情でダウンを奪える。

●**しゃがみHS**：攻撃判定が強く、ほとんどスキが無い攻撃。カウンターヒットしやすいので、キャンセルHS大木をさする手を仕込んでおくといいぞ。

非常に判定が強力なしゃがみHS。ガードされても大幅に有利なので適度にばらまこう。

〜飛び道具の使い方〜

●**抗鬱音階**：非常にスキが小さく、相手が確認してから跳び込み攻撃を狙ってもまず間に合わない。遠距離から単発で出したり、けん制のしゃがみSやしゃがみHSをキャンセルで出すと効果的。撃った後は時間とともにヒット数が増え相手を拘束する時間も長くなるため、遠距離から当てた場合は接近するチャンスだ。

●**(地上)ケミカル愛情**：発生が早く攻撃範囲も広いため、適度に乱発しているだけでも強力。ヒット時はダウンを奪うことも可能な頼れる必殺技だ。だが、イノ、ジョニー以外のダッシュには下をくぐられてしまう。そのため、軌道低めの抗鬱音階を交ぜ、容易にダッシュでくぐられないようにする必要がある。

これらのけん制技を駆使しダウンを奪う、もしくは抗鬱音階をガードさせたら、すかさずダッシュで接近しよう。一度近付いてしまえば、中段のダッシュKと下段のしゃがみKで、容易に相手のガードを揺さぶることができるぞ。

限界フォルテッシモの使い方

限界フォルテッシモは攻撃判定発生後まで無敵時間が持続する上、攻撃後の硬直もほとんど無い優れた覚醒必殺技。空中連続技の締めに最適だが、それ以外にも有効な使用方法があるので、具体的に紹介しよう。

低空で限界フォルテッシモを出すと、ヒット時は近距離立ちSから空中連続技を決めることができ、ガード時はイノ側が大幅に有利な状況となる。相手の起き上がりに重ねたり、ダッシュKからキャンセルで出すと、ガードされた場合も再びダッシュから中下段の選択肢を迫ることができるのだ。体力をケズれる上、ガードバランスもためられるので非常に強力だ。

限界フォルテッシモはほとんどスキが無いので、ガードされても攻めを継続できる。

ダッシュKと着地しゃがみKでしつこくガードを崩しにかかろう。非常に強力な連係だ。

空中連続技考察

イノはケミカル愛情と抗鬱音階で地上戦を有利に進めやすいので、相手は跳び込み攻撃を仕掛けてくることが多い。対空には上半身無敵の➡+Pを使用し、そのままガトリングで近距離立ちSにつないで空中連続技を決めよう。その際、ダメージ重視なら近距離立ちSⒿSⒿ［S→HS］Ⓒ限界フォルテッシモ、ダウンを奪いたい場合は近距離立ちSⒿSⒸケミカル愛情と、状況により使い分けたい。

イノの対空技はお世辞にも強力とはいえないので、ジャンプPも適度に振っておきたい。

➡+Pで迎撃後は痛い空中連続技を決められるが……ケミカル愛情でダウンを奪うことも考えておきたい。

連続技紹介

Ⅰ［しゃがみK→➡+P→近距離立ちS］Ⓙ［K→S］Ⓙ［K→S］Ⓒケミカル愛情or限界フォルテッシモ

Ⅱダッシュ KⒸ限界フォルテッシモ→立ちHSⒿ［K→S］Ⓙ［K→S］Ⓒケミカル愛情or限界フォルテッシモ

Ⅲ（相手画面端）［しゃがみK→しゃがみS→足払い］Ⓒ窓際desperate→立ちKⒸケミカル愛情

Ⅰは相手と密着時のみ決められる下段始動の連続技。少しでも離れていると立ちSが遠距離技になるので注意しよう。Ⅱは中段始動の連続技。限界フォルテッシモはガードされてもイノ側が大幅に有利となるので、決め打ちして構わない。Ⅲは窓際desperateを画面端で決めた場合の追撃連続技。ダウンを奪えるので、その後起き攻めが可能だ。

テンションゲージの使いどころ

窓際desperate、限界フォルテッシモの性能がいずれも高いため、基本的には覚醒必殺技にテンションゲージを割いていこう。また、イノは無敵時間のある必殺技が無いので、相手の攻めを切り返す能力は低い。デッドアングルにも使う必要性はある。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
50%	20%	30%

大木をさする手後の追撃は？：大木をさする手はよろけ誘発技だが、レバガチャで回復されるとほとんど有利にならない。そのため、ダッシュから連続技を決めるのはほぼ不可能。追撃を狙うなら、比較的決まりやすくダウンを奪える立ちK→ケミカル愛情がいい。だが、相手が大木をさする手をしゃがみ状態でくらった場合は、ケミカル愛情が空振りしてしまうので注意。

ラオウが憑けば勝ったも同然

対戦攻略 ザッパ

ラオウを憑依させれば勝ちといっても過言ではない。各悪霊を使いこなし、霊魂を八つ集めることを目標として闘おう。

Text：パチ

基本方針
霊魂を八つ集めてラオウを憑依させる

特定の技（欄外参照）をヒットさせると、ザッパの周囲に霊魂が付く。これを五つ以上付けた状態でこんにちは三匹のムカデ（以下ムカデ）をヒットさせるか、八つ付けた状態でムカデを出すと、強力な悪霊、ラオウを憑依させることができる。ラオウは16カウントで消えてしまうが、その間に相手を倒すことは十分に可能。ラオウを憑依させる、それは勝利を意味するのだ。

ラオウが憑依。攻撃力と技性能が非常に高く、一瞬で相手を倒すことも可能なのだ。

特定の技をヒットさせれば、周囲に霊魂が回る。条件をそろえてムカデを使うと……

立ち回り
中下段を交ぜつつムカデを狙う

無憑依状態ではムカデを狙うのがメイン。攻撃判定発生直前まで全身無敵で（投げに対しては無敵ではない）、ヒットすれば必ず霊魂が三つ増加するので、対空や割り込み、連続技に使っていこう。

通常技で闘う場合は、けん制の遠距離立ちSをまきつつ、ダッシュしゃがみKやめくり専用のジャンプHSで接近する。ジャンプHS後は【しゃがみK→➡+P】とつなげ、ヒットしていたら足払い㊦ムカデの連続技を決めよう。

ガードされていた場合は、中段の立ちHSや➡+HSを交ぜて相手のガードを崩していく。立ちHSを出す場合は、【しゃがみK→➡+P→立ちHS】、または【しゃがみK→➡+P→遠距離立ちS→立ちHS】の形がいい。前者は➡+Pと立ちHSの間に割り込まれにくいがヒット後若干不利、後者は割り込まれやすいがヒット後若干有利となる。どちらの場合も立ちHS後は相手との間合いが近いので、ここからムカデを出すのが効果的だ。また、【➡+P→➡+HS】と出せば、割り込もうとした相手にもヒットする。これば、相手を画面端近くに追い込んだときか、テンションゲージが50％あるときに狙おう。前者の状況はダウン追い打ちでムカデをヒットさせることができ、後者はロマキャンから大ダメージの連続技を決められるぞ。

対空はジャンプPがオススメ。ヒット時はSにつないで空中連続技を狙い、空振り時は2段ジャンプや空中バックステップで間合いを離そう。

ダッシュからムカデでダウン追い打ち。一度に霊魂が六つ増やせてこりゃオイシイ!!

ムカデ追打ち後はやられ時と同じく悪霊が憑くかはランダム。無憑依のままなら……

憑依状態別 通常技基本特性一覧

各憑依時専用技はもちろん、共通技も微妙に性質の異なるものがある。基本ガトリング表を基に、その下にある各憑依時の特徴をプラスし、一通りの性質を把握しておこう。

	無憑依	犬憑依	[illegible]	剣憑依	ラオウ憑依
特殊な地上ガトリング	立ちK→近立ちSが不可能 ➡+P→近立ちSが不可能 （どちらも必ず遠距離技が出る）	ダストが出せない 足払いが出せない （Dは犬攻撃）	しゃがみS→しゃがみSが可能	➡+P→しゃがみKが可能 遠立ちS→➡+HSが可能 立ちHS→しゃがみHSが可能	近立ちS→➡+HSが可能 立ちHS→しゃがみHSが可能 足払い→➡+HSが可能
特殊な空中ガトリング	HS→Dが可能	ジャンプDが出せない （Dは犬攻撃）	無し	無し	K→Dが可能 S→Pが可能 HS→HSが可能 HS→Dが可能
特殊な攻撃判定を持つ技	立ちHS（中段） ➡+HS（中段）	立ちHS（中段） ➡+HS（中段）	しゃがみS（下段） ジャンプHS（しゃがみガード可能）	しゃがみS（下段） ➡+HS（中段）	しゃがみS（下段） しゃがみHS（下段）
連打可能技	無し	ジャンプP	立ちP しゃがみP ジャンプP	立ちP しゃがみP ジャンプP	立ちP しゃがみP ジャンプP
キャンセルできない技	立ちHS ➡+HS	立ちHS ➡+HS	しゃがみHS ➡+HS ジャンプHS	無し	無し
ジャンプキャンセル可能な地上技	立ちP しゃがみP 近立ちS しゃがみHS	立ちP しゃがみP 近立ちS しゃがみHS	立ちP しゃがみP 近立ちS 遠立ちS 立ちHS	立ちP しゃがみP	立ちP しゃがみP
ジャンプキャンセル可能な空中技	ジャンプP ジャンプS	ジャンプP ジャンプS	ジャンプP	ジャンプP	ジャンプP

※近＝近距離、遠＝遠距離　※○の中の文字は攻撃判定　※地上ガトリングは流れに逆らわなければ途中を飛ばすことも可能

霊魂が追加される技：●無憑依／こんにちは三匹のムカデ……霊魂+3　●幽霊／そのまま帰ってこないで下さい……霊魂+1　●剣／痛そう、っていうか痛い……霊魂+1（追加攻撃は+3）、落ちといてください……霊魂+1、近づくと逝きます……1ヒットにつき霊魂+1　●犬／⬆+D……霊魂+1、⬇+D……霊魂+3

剣憑依時の闘い方

剣憑依時は、けん制しつつスキあらば二択を迫るという戦法を取りたい。リーチの長いジャンプSや近づくと逝きますでけん制し、ダッシュからのしゃがみKや➡+P、ジャンプ移行で接近していこう。相手の飛び込みに対しては、ジャンプPや落ちといて下さいで迎撃するといい。

痛そう、っていうか痛いは、カウンターヒットを狙った使い方が望ましい。カウンターヒット時は相手がよろけるので追加攻撃が連続ヒットし、霊魂を四つ稼げる。ガードされたときは、遅めに追加攻撃を出すのも手。これをガードされたときのリスクは大きいが、それに見合うリターンがあるぞ。

➡+HSは中段技。相手がしゃがみやられ状態なら、近づくと逝きますが連続ヒットする。

痛そう、っていうか痛いの追加攻撃は、ロマキャンでフォローできるときに使いたい。

幽霊憑依時の闘い方

幽霊憑依時の主力は遠距離立ちS。この技を中心に連係を組み立てよう。けん制で遠距離立ちSを出した後は、キャンセルそのまま帰ってこないで下さいを出すのが基本。Sなら連続ヒットし、HSの場合はジャンプ防止になるほか、相手に当たるまでに時間がかかるのでその後攻め込むことが可能。

なお、しゃがみHS、ジャンプHS、そのまま帰ってこないで下さいは、出した後幽霊が攻撃先に停滞するという特徴を持つ。すべての幽霊がザッパから離れると、S＆HS系の攻撃が出せず、ザッパに大きなスキができるので注意したい。離れた幽霊は一定時間立つと戻ってくるほか、ザッパが幽霊の居る場所に行けば回収できる。

遠距離立ちSはリーチ、判定に優れ、カウンターでよろけを誘発。

幽霊が居ないとSやHSは使えない。出そうとするとスキだらけに。

ラオウ憑依時の闘い方

ラオウ憑依時は、時間制限があることからもごり押しでOK。相手が動き回るようならラストエドガイや➡+HSで攻撃し、連続技を決める。またはダウンを奪おう。特に、ラストエドガイは適当に出すだけでも強力なので、連発するくらいでちょうどいい。

逆に相手が固まっている場合は、ダークネスアンセム～追加攻撃を盾にし、ダッシュで接近。そして、ガトリングから下段のしゃがみSorしゃがみHSと、中段のダストで二択を仕掛けよう。ちなみに、ダストはガードされてもザッパ有利。下段をガードされたら、ダークネスアンセムでフォローし、攻めを継続しよう。

ラストエドガイはとにかく強い。適当に突っ込んで出すだけでもヒット率は高いはず。

ダークネスアンセムの追加攻撃をガードさせたら、ダッシュから中下段の二択を狙おう。

犬憑依時の闘い方

犬憑依時は、Dを軸の攻撃主体で戦うのが基本戦法。

まず、犬との距離が離れないように行動することを心掛ける。そして、ザッパがガード硬直中でも犬は攻撃できるという特性を活かし、相手の攻撃をガードしたら⬆+Dで反撃しよう。発生が早くヒット時は霊魂が一つ増加するので、これをメインに使いたい。

また、ザッパと犬で2体同時攻撃ができるのも魅力の一つ。通常技のスキを➡+Dでフォローできるので、立ちHSや➡+HSなどの中段技を積極的に出し、相手のガードを崩していこう。さらに、ガトリング→➡+D→ダッシュガトリング～といった連係を組み、ラッシュを仕掛けていくのも有効だ。

ガードしたら⬆+D。相手は攻撃中なので、まずヒットさせられる。

ガード不能の➡+Dを置きつつ本体の攻撃で押し込むのも有効だ。

連続技紹介

Ⅰ（無憑依・相手画面端付近）低空空中ダッシュ［S→D］→（着地）こんにちは三匹のムカデ(R)ダッシュ立ちPor近距離立ちS(C)こんにちは三匹のムカデ

Ⅱ（無憑依or犬）➡+HS(R)ジャンプS→（着地）近距離立ちS(J)S(J)［S→D］

Ⅲ（無憑依）ダスト(C)こんにちは三匹のムカデ→ホーミングジャンプ［K→P→K→P→D］

Ⅳ（幽霊）［しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS］→しゃがみHSor(J)HS

Ⅴ（幽霊）ジャンプHS→（着地）［立ちK→近距離立ちS］(J)［P→D］(C)HSそのまま帰ってこないで下さい

Ⅵ（剣）➡+HS(C)近づくと逝きます(R)痛そう、っていうか痛い

Ⅶ（犬）［しゃがみK→近距離立ちS］(J)⬆+D→ジャンプS→（着地）近距離立ちS(J)S→⬆+D(J)S

Ⅷ（ラオウ）ダスト～ホーミングジャンプ→［HS×5］

Ⅸ（ラオウ）しゃがみSorしゃがみHS(C)ラストエドガイ(R)｛ダッシュ➡+HS(C)ダークネスアンセム→追加攻撃｝×n

Ⅰは画面端付近限定の連続技。壁に向かって投げた後もムカデで拾えるので、同様の連続技が狙える。どの悪霊が憑いたかを判断できれば、アドリブでさらなる連続技も狙える。

Ⅱは中段からの連続技。ソル、ポチョムキン、ジョニーには入らない。

Ⅲはダストから霊魂を稼ぐ連続技。取り憑いた悪霊が判断できればアドリブで発展可能。

Ⅳはダウンを奪う連続技。ジャンプHSの場合はジャンプキャンセル後に最速で出そう。

Ⅴは起き攻めからの連続技。Ⅳの連続技から決めることもできる。

Ⅶは中段始動で相手しゃがみやられ時限定。

Ⅷは犬と相手との位置が近い場合に決まる。⬆+D地上ヒット時は相手ダウン復帰不能。

Ⅸは下段始動で、全キャラに対して体力ゲージ7～8割以上のダメージを与える連続技。単発のラストエドガイから狙うことも可能だ。なお、画面端付近では、ダークネスアンセムの追加攻撃を省いて➡+HSで拾おう。

テンションゲージの使いどころ

テンションゲージはほぼロマキャンに注げばいい。無憑依時、幽霊憑依時、剣憑依時は、ロマキャン絡みの連続技で霊魂を稼ぐことができ、ラオウ憑依時はラストエドガイロマキャンから大ダメージの連続技を決められる。

また、割り込みに使える技を多く持っているのでデッドアングルは使う必要が無く、フォルトレスを使った方がゲージ効率もいい。覚醒必殺技も特に使う必要は無いが、取り憑いてる霊を解除したいときは、産まれる!!を使うといい。

ムカデロマキャンをはじめ、犬憑依時以外はロマキャンに頼ることに。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
10%	90%	0%

ヨーヨーの扱いは上達しましたか?

Bridget

対戦攻略

ブリジット

複雑なヨーヨーの操作に反して、戦法は意外にもシンプルかつ正統派。ロマキャンを絡めた連続技で大ダメージを与えろ!

Text:OYZット

基本方針

ヨーヨーを駆使して連続技を狙え!

テンションゲージが半分あれば、ロマキャンを絡めた連続技で相手の体力をゲージ半分弱奪えるブリジット。ヨーヨー配置&引き戻しを使って相手のガードを崩す、または反撃をつぶし、そこから連続技を決めるのが基本となる。

ヨーヨーは引き戻しにしか攻撃判定が無いので、自分とヨーヨーの間に相手が居る形が理想。まずはこの形を作り、そこから攻めを展開しよう。

配置場所はローリング移動にも関係する。上方向に配置すればかなり高い軌道を描ける。

相手の向こう側にヨーヨーを配置した状態が基本形。この形をいかに作るかがカギだ!

立ち回り

攻めパターンと対空技の使い分け

まず、前述した相手の向こう側にヨーヨーを配置した状態(以下基本配置と表記)を作るパターンから見ていこう。

最もオーソドックスなのは、ガトリングから前に配置するパターン。間合いを離してから出せば、配置時の硬直も気にならないぞ。また、けん制に使う遠距離立ちSやしゃがみS、対空の➡+Pを当てた後に配置するのも有効だ。

自分から跳び込む際は、ジャンプK or ⬇+Sがオススメ。Kは斜め下方向に判定が強く、空中ガトリングにもつなぎやすい。⬇+Sはめくりを狙うことができ、カウンターヒット時はよろけを誘発できるので連続技が決まりやすい。

跳び込みを➡+Pで返してくる相手には、基本配置を作ってから跳び込み、空中ヨーヨー引き戻しを使ってつぶそう。連続技も狙えるので、大ダメージのチャンスとなるぞ。

対空は【➡+P→➡+S】からの空中連続技が最大の狙い。ただ、真上からの跳び込みには連続技が決まりにくく、下方向に強いジャンプ攻撃には➡+Pをつぶされやすいので注意。前者には➡+P→ヨーヨー配置 or 引き戻し、後者にはスターシップで対応しよう。

下方向に判定の強いジャンプ攻撃は、➡+Pでは返しにくい。スターシップを使おう。

やっかいな➡+Pでの対空をつぶせる。カウンターヒットするので連続技も決めやすい。

基本配置から跳び込み、空中引き戻し。ヨーヨーの軌道やタイミングを考慮して使おう。

デッドアングルからの追撃

[illegible]のスターシップが優秀なので、使う機会が少ないデッドアングル。だが、相手の向こう側かつ相手に近い場所にヨーヨーが設置されている状況なら、狙ってみるのも手。デッドアングル後もガトリングでHS系の技を出せるので、デッドアングル→ヨーヨー引き戻し→➡+S→空中連続技と決めることができ、そこそこのダメージを与えられるのだ。

ヨーヨー配置後、このくらいの位置関係でデッドアングルを当てると……、

ヨーヨー引き戻しが連続ヒット。さらに➡+Sから空中連続技を狙おう。

⬊+Pを使うべし

⬊+Pはガトリングに組み込めない単発技。しかし、出してからほんの少し経つと足元のやられ判定が無くなり、カウンターヒット時はよろけを誘発できるという優秀な性能を持つ。よろけさせたらダッシュ【立ちK→足払い】から連続技を狙うといいぞ。

また、相手の向こう側にヨーヨーを配置した状態なら、⬊+P→ヨーヨー引き戻し→ダッシュ立ちK～が強力。相手との間合いやヨーヨーの位置によっては、通常ヒットでも連続ヒットするのだ。

相手の下段技に対して強力な⬊+P。カウンターヒット時はよろけを誘発できるので、連続技のチャンス。

各種ヨーヨー技とキャンセルの関係

HSを使った必殺技&覚醒必殺技(ロジャーラッシュ、ジャックトロジャー、ロジャーハグ、ローリング移動、俺とキルマシーン)は、通常技からのつなぎがHS(ヨーヨー配置&引き戻し)同様にガトリング扱いとなっているらしく、HSを出せる技であれば前述の五つの技も出すことができる。

逆にキャンセル扱いではないことから、ジャンプDや足払いなど、キャンセル可能でもHSを出せない技からは出すことができない。覚えておこう。

ダストからもヨーヨー技を出せるので、うまく使えばスキをフォローできる。足払いから出せないのは残念。

連続技続報

Ⅰ【しゃがみK→近距離立ちS(1段目)】Ⓒ キックスタート マイハート→停止

Ⅱ俺とキルマシーン→立ちK Ⓙ【K→S→⬇+S】Ⓙ【K→S】Ⓒ スターシップ

Ⅲスターシップ(1段目)Ⓡ【しゃがみS→➡+S】Ⓙ【S→⬇+S】Ⓙ【S→⬇+S】

Ⅰは下段始動の連続技。ダメージ補正を受けるため起き攻めを重視している。この後、前方にヨーヨー配置→俺とキルマシーンを相手の起き上がりに重ねられる。Ⅱは、俺とキルマシーンが多段ヒットするので相手の浮きが低くなる点に注意。しゃがみS→⬇+Sでも拾えるが、こちらの方が実戦的だ。Ⅲは、前号紹介した割り込み用連続技の強化版だ。

テンションゲージの使いどころ

地上ガトリング→キックスタート マイハートや、割り込みのスターシップから大ダメージを与えるためのロマキャンがメイン。ガードを崩す手段として俺とキルマシーンを使うのも悪くない。また、遠距離での割り込みにはリーチの長いループ ザ ループが効果的だ。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
40%	50%	10%

X事典

足払いフォースロマキャンについて: 足払いはロマキャンすれば空中連続技を狙うことができ、フォースロマキャン対応技でもある。当然、テンションゲージ25%で大ダメージを与えられるのだが……、フォースロマキャンのタイミングが攻撃判定持続時間の後半にあるため、安定させるのは難しい。前号紹介したロマキャン連続技がオススメだ!

対戦攻略 カイ＝キスク

Ky Kiske

聖騎士団の極意は中間距離戦にあり

グリードセバーが加わり、中間距離戦に厚みが増したカイ。じわじわと相手を画面端に追い詰め、ラッシュへ持ち込もう。

Text：パチ

基本方針
ガードバランス増加と起き攻めを重視

カイは攻撃力が低いため、一気に大ダメージを与えるのは難しい。だが、相手を固めてガードバランスを増加させれば、その問題も解消する。幸い、➡+K、➡+HSなどスキの小さい技を持っているので、それで相手を固めていこう。また、起き攻めを仕掛ければ前述の固めを狙うことができ、相手を画面端に追い込むことにつながる。固めと起き攻めがカイ最大の狙いだ。

スタンエッジ・チャージアタックでの起き攻めは一方的に攻め込める。積極的に狙おう。

➡+K、➡+HSでの固めを重視し、ガードバランスを増加させて攻撃力の低さを補おう。

立ち回り
中間距離でけん制しスキあらばダウンを奪う

中間距離でのけん制がカイの基本行動。メインけん制技は、遠～中間距離のダッシュジャンプや中間距離の前方ジャンプからの昇りジャンプKだ。ヒット時はS Ⓙ【S↓HS】Ⓒヴェイパースラストを決めるチャンス。空振りしてもすぐに硬直が解けるので、空中バックステップや後方2段ジャンプで逃げ、空中スタンエッジや降り際のジャンプHSでけん制しつつ着地しよう。

地上で使う技は、足払い、立ちHS、グリードセバーなど。足払いはヒット確認からスタンエッジ・チャージアタックやセイクリッドエッジを出したいところ。前者は起き上がりに重なるので起き攻めの布石となり、後者は連続技を狙えるので重要なダメージ源となる。立ちHSは、リーチ、判定ともに優れ、カウンターヒット時はよろけを誘発。加えてガードされても有利なので、ぜひとも使っていきたい。空振り時のスキは大きいので、最低でもガードをさせるように出していこう。グリードセバーは攻撃判定の先端を当てるように出すのが理想。遠距離立ちSの先端を当ててからキャンセルで出すとちょうどいい間合いになるので、まずはこの連係で使い、距離感をつかんだら直接出してみよう。ヒット時は追撃が狙えるぞ。

対空に使うのは前述のジャンプKと➡+P。➡+Pはガトリングで近距離立ちSにつなぎ、空中連続技を狙うといい。前作よりも空振り時のスキが小さくなったので、強気に連発していこう。

対空は➡+P。前作よりもスキが小さく、対空としての信頼性も高い。多用していこう。

基本はジャンプK。前作よりも若干判定が弱いので、相手のジャンプを追って出したい。

画面端での固め連係

相手を画面端に追い詰めたら、攻めに一工夫加えたい。まず、起き攻めでスタンエッジ・チャージアタックを重ねた後は、ダッシュ➡+HSをガードさせてから二択を迫ろう。➡+HSで相手のガードバランスを上昇させられるので、その後に与えるダメージが大きくなるぞ。

また、打撃技をガードされたときはガトリングで➡+Kにつなぐといい。➡+Kはガードされても有利なので、攻め続けることが可能だ。直後にしゃがみKを出せば動いた相手にヒットするため、相手はうかつに動けなくなる。これを利用すれば、➡+K後にダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS】でヒット確認し、ヒットしていたら連続技、ガードされていた場合は再度➡+Kにつないで固める、といったことも可能。積極的に狙おう。

画面端での有効なパターンをもう一つ紹介しよう。近距離立ちSをガードさせたら……、

前方ジャンプの昇りでD、さらに下りでD。ガードさせれば有利なので

攻め続けられる。ジャンプDカウンターヒット時はジャンプK～空中連続技を決めよう。

起き攻めの狙い方とそこからの選択

最も有効な起き攻めは、スタンエッジ・チャージアタックを重ねるパターン。通常投げ後に直接出すか、足払いヒット後にキャンセルをかけて出せば、相手の起き上がりに重ねることができる。ただし、起き上がるまでが遅いチップ、紗夢、テスタメントに対しては、出すタイミングを遅らせるなどの工夫が必要となる。また、重ねる技を➡+HSで代用してもいいぞ。

次に起き攻めからの選択肢だが、基本はダッシュからしゃがみKと投げの二択。どちらも決まれば再び起き攻めを狙えるぞ。また、相手のガードバランスが上昇しているときは連続技のダメージが上がるので、中段のダストも組み込もう。

スタンエッジ・チャージアタックを重ねるタイミングはやや難しい。要練習だ

その後はダッシュから二択をかける。投げはフォルトレスで急停止して出そう。

連続技読本

Ⅰ ダッシュ【しゃがみK→➡+P→近距離立ちS→➡+P→近距離立ちS】Ⓒスタンディッパー（2段目）Ⓡダッシュ【しゃがみP→近距離立ちS】Ⓙ【K→S】Ⓙ【S→HS】Ⓒ空中ヴェイパースラスト

Ⅱ ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→➡+K】→【しゃがみK→足払い】Ⓒセイクリッドエッジ→ダッシュ【➡+P→近距離立ちS】Ⓙ【K→S】Ⓙ【S→HS】Ⓒ空中ヴェイパースラスト

Ⅰは下段始動の連続技。ダッシュせずに狙ったときも、➡+Pや近距離立ちSの数を減らせば問題無く決まる。Ⅱはセイクリッドエッジ空中ヒットから➡+P始動の空中連続技につなぐもの。ダッシュ➡+P以降はグリードセバーや通常投げロマキャンからも決めることができる。ヒット後の間合いが離れている場合は、➡+Pを立ちPで代用しよう。

テンションゲージの使いどころ

セイクリッドエッジからの追撃と、通常投げやスタンディッパーにロマキャンをかけた連続技が主要ダメージ源なので、覚醒必殺技とロマキャンはほぼ同じぐらいの割合で使用する。デッドアングルは、どうしてもというとき以外は使わなくてもいい。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
45%	45%	10%

事典

スタンエッジ・チャージアタック活用法：スタンエッジ・チャージアタックは、前作よりも全体モーションが若干小さくなっているので、接近するための布石として使える。遠距離立ちSからキャンセルで出すほか、遠距離から不意に出すのも有効だ。ちなみに、この技をフォースロマキャンしつつ即座にジャンプすると、面白い現象が見られるぞ。

Millia Rage

対戦攻略 ミリア=レイジ

隠し技のサイレントフォースが公開され、連続技の安定度とガード崩し能力が上昇。立ちK→➡+Kのガトリングにも注目だ！

Text：ケンちゃん

基本方針
あらゆる状況から中下段と投げで崩す

ミリアは空中連続技に移行できる通常投げと発生の早い中段を持っているので、常に相手へ択一攻撃のプレッシャーを与えることが可能だ。ただし、中段の低空バッドムーンと➡+Kは、いずれもテンションゲージが無いと大ダメージを与えられない。そのため、ラウンド開始直後は空中ダッシュ×2でどんどん前進し、テンションゲージをためてから択一攻撃を仕掛けよう。

立ち回り
ダウンを奪って起き攻めへ移行

ミリアは性能の高い足払いに加え、空中ヒット時に相手を下方向へ吹っ飛ばすジャンプHSを持つので、相手をダウンさせる機会が非常に多い。そこから、HSタンデムトップを使用した強力な起き攻めに移行するのが最大の狙いだ。(詳細は下のカコミを参照)

●対空迎撃から起き攻めへ

空対空ではジャンプKが高い効果を発揮する。攻撃判定が上～横方向に強く持続時間も長い上、発生も早いので空中の迎撃しやすいのだ。当てた場合はガードorヒットにかかわらず、ガトリングで【P→HS】とつなげて相手を地上に引きずり下ろそう。また、相手がジャンプしたのを確認してから出すだけでなく、ジャンプ防止として適度にばらまくことも重要。ただし、空振り時は不利な状況になるので、すぐに後方2段ジャンプや空中バックステップで逃げてスキをフォローするように。

地対空で使用する技は➡+P→しゃがみHS、もしくは直接のしゃがみHS。どちらともしゃがみHSからハイジャンプして空中連続技に持ち込んでいこう。連続技をジャンプHSで締めれば、容易にダウンを奪うことができるぞ。

しゃがみKはダメージ補正を受けるので、メインの下段技はしゃがみSになる。

攻撃力の低いミリアにとって通常投げは貴重なダメージ源。追撃は難しいので要練習だ。

空中戦のかなめはジャンプK。ヒット時はP→HSとつなげてダウンを奪おう。

(ダッシュ)近距離立ちS→しゃがみHSで拾い、ハイジャンプから連続技を決めたい。

しゃがみHSをカウンターヒットさせた場合、相手はダウン復帰できないので……。

タンデムトップ起き攻め

ジャンプHSや足払い(要キャンセル前動)でダウンを奪った後は、すぐにHSタンデムトップを出して起き上がりに重ねよう。その後は、中段(➡+K、低空バッドムーン)or下段(しゃがみS)の二択を迫ると効果的だ。

なお、足払い後および起き上がりの早いキャラに対しては、HSタンデムトップが完全に重ならないため、ジャンプで逃げられやすい。その場合は、しゃがみKを先に当てる(起き上がりに重ねる)といい。相手がジャンプしようとすればしゃがみK→HSタンデムトップが連続ヒットし、さらにダッシュ【➡+P→しゃがみHS】で追撃して空中連続技を決められるぞ。

空中連続技の締めにジャンプHSで相手をダウンさせたら、着地直後にHSタンデムトップ。

大幅有利な状況に。ただ、相手のリバーサル無敵技も考慮してガードも選択肢に入れたい。

新必殺技 サイレントフォース

空中で[illegible]+Sと入力すると、前斜め下へナイフを放つ新必殺技、サイレントフォースを出すことができる。スキがほとんど無く、撃った直後に空中ダッシュや2段ジャンプすることも可能だ。ただし、使用後はヒット状況を問わずナイフが地面に突き刺さり、それを回収しないと再び使うことができないので注意。ナイフは上でしゃがめば回収できるぞ。

効果的な使い方は、ジャンプの降り際に出して相手の対空技をつぶす、というもの。カウンターヒット時はよろけを誘発できるので、その後はダッシュから【近距離立ちS→しゃがみHS】とつなぎ、空中連続技へ移行しよう。

跳び込みに交ぜるのが最も効果的な使い方。相手が地上で対空技を出していたら……。

カウンターヒットしてよろけ状態に。すかさずダッシュから連続技を決めよう。

連続技解説

Ⅰ【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙハイジャンプ【S→P→S→HS】→(着地)【立ちK→近距離立ちS(1段目)→しゃがみHS】Ⓙハイジャンプ【S→P→P→HS】

Ⅱ通常投げ→ダッシュ立ちK×2Ⓙハイジャンプ【K→S→P→HS】

Ⅲ(相手画面端)➡+KorしゃがみSⒸSタンデムトップ→【近距離立ちS(1段目)→しゃがみHS】Ⓙハイジャンプ【S→P→P→HS】

Ⅰはしゃがみ HSで地上の相手を浮せた場合の連続技。カイ、チップ、ポチョムキン、ジョニー、闇慈、ヴェノム、テスタメントにはハイジャンプSが空振りするので、低めの空中ダッシュ【S→HS】から立ちKで拾おう。なお、ジャンプ攻撃部分をサイレントフォースで締めると、地上での拾いが簡単になるぞ。Ⅱは通常投げから、Ⅲは二択からの連続技だ。

テンションゲージの使いどころ

中段のバッドムーンや➡+Kは、ロマキャンすれば高威力の連続技へつなぐことが可能となる。そのため、テンションゲージは主にロマキャンへ使用したい。また、無敵必殺技が無いので、守備面でデッドアングルやウィンガーにゲージを回すことも必要だ。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
30%	50%	20%

新ガトリングルート：前作に比べると大幅にガトリングルートが削られてしまったミリアだが、何と立ちKから➡+Kが派生することが判明した。これにより、立ちKを当てた後は常に二択を迫ることができる。ガトリングで下段の足払いやしゃがみSと中段の➡+Kを使い分けるだけで二択になるのだ。

対戦攻略 エディ

ガード不能連係の悪夢再び!

Eddie

前作ではロマキャン対応技が貧弱だったエディ(ザトー)。フォースロマキャンの追加で新たな連係の可能性が広がる!

Text : OYZ

基本方針 起き攻めを重視!

エディのウリは、エディ召還(システムは欄外を参照)を絡めた分身との同時攻撃による、高いガード崩し能力と爆発力だ。それを最大限に発揮できるのは起き攻め。けん制技も優れているので中間距離で闘いつつ、ダウンを奪ったら一気に勝負をかけよう。

また、性能の高い移動技も特徴的。画面端を背負う前にブレイク・ザ・ロウや飛行で相手との位置を入れ替えよう。

悪夢はダウンさせることから始まる。しゃがみHSはカウンターヒットすれば起き攻め可能。

分身との同時攻撃は操作に慣れを必要とするが、その爆発力は折り紙付き。要練習だ。

立ち回り 起き攻めへの道のり

ヒット後に起き攻めへ移行できるのは、主に左表へ掲載した技。普段の立ち回りと併せ、これらをどのように狙っていくかを解説しよう。

地上戦では、しゃがみS→S or HSインヴァイトヘルを軸に、ガードしがちな相手にはダッシュからダムドファングを、暴れる相手には足払いを狙おう。ただ、足払いはしゃがみSよりもリーチが短いことに注意。跳び込み後につなぐときは、P or K 1発から足払いにつなぐ必要がある。

地上での対空は、スキの小さい➡+Pをメインに、ジャンプ攻撃を出してくる相手には、早出し気味のしゃがみHSでカウンターヒットを狙おう。

空対空はスキの小さいK or Sが主力。これらは大したダメージを与えられないが、それによって相手が積極的に攻撃を出してくるようになれば、ジャンプDをカウンターヒットさせるチャンスとなる。発生は遅いが斜め上方向に判定が強いので狙っていきたい。

最後に、シャドウギャラリーは飛行後などに超高空から出して奇襲に使うほか、相手の空対空技を逆に迎撃する技として使うことができるぞ。

ヒット後に起き攻めできる技

通常ヒットから可能	カウンターヒット限定
足払い	しゃがみHS
インヴァイトヘル ※1	➡+HS ※3
シャドウギャラリー ※2	ジャンプD
通常投げ	ドランカーシェイド
ダムドファング	

※1:空中ヒット時は不可能
※2:2段目空振り時や相手の位置が高過ぎたときは不可能
※3:相手の位置が高過ぎたときは不可能

ドリルスペシャルは2段目以降立ちガード可能に。起き攻めに組み込む際は注意しよう。

ドランカーシェイドがカウンターヒットすると、相手が壁まで吹っ飛んで落下するぞ。

起き攻め連係～初級編～

エディは本体の動きとは別に分身を動かすことができるため、本体と分身の攻撃をうまく組み合わせれば強力な固め連係を作り出せる。相手をダウンさせたら、この2体同時攻撃を使った連係を狙おう。

最初は、相手の起き上がりに移動攻撃のエディ召還(⬇⬅➡+Kボタン)を重ね、すかさずダッシュして【近距離立ちS→➡+P】→移動攻撃(Kボタン)……という連係を使ってみよう。近距離立ちSは移動攻撃の攻撃終了後に、移動攻撃は➡+Pの攻撃終了後に合わせる感じで出すのがポイントだ。画面端なら連続ガードになり、相手のガードバランスをMAX近くまでためることができるぞ。

本体攻撃中もレバー操作で分身は動く。動かし過ぎないよう注意&位置を微調整しよう。

ダストや足払いでガードを崩す。ガードバランス点滅時は無条件でカウンターヒット!

起き攻め連係～上級編～(テンションゲージ25～50%使用)

足払いを重ねてヒットさせた後、ガード不能の起き攻めに発展できるパターンが見付かったので紹介しよう。

まずは足払い→HSエディ召還から起き上がりに移動攻撃を重ね、本体はダッシュジャンプしてジャンプK→(飛行)【S→HS】とつなぐ。さらに移動攻撃を出しつつ、ダッシュして移動攻撃の終わり際に➡+K。これで相手はよろけるので、フォースロマキャンorロマキャンしてダッシュからダムドファングを決めよう。ダムドファング中に分身を前に移動させ、相手がダウンする場所にドリルスペシャルを設置すれば準備完了。

その後相手の起き上がりに跳び込めば、本体のジャンプ攻撃(中段)とドリルスペシャルの1段目(下段)が同時に重なる。つまりガード不能になるのだ。

ダッシュ後、移動攻撃から連続ヒットするよう早めに➡+Kを出してロマキャンし……。

ダッシュからダムドファング。分身の技が出ないようSは押しっぱなしで。

ダムドファング中に分身を奥に移動させて、ドリルスペシャルを設置すれば完成だ。

連続技説明

Ⅰドランカーシェイド(カウンターヒット)→アモルファス
Ⅱ(相手画面端)ダムドファング→【しゃがみS→しゃがみHS】→アモルファス
ⅢSインヴァイトヘル(分身中段攻撃同時ヒット)→メガリスヘッド

Ⅰはカウンターヒット時限定。画面がズームアウトして画面端が遠くなった場合は決まらないことがある。Ⅱはジョニーに対してのみ入らないので注意。Ⅲは起き攻めで狙えるガード不能連続技。足払い→HSエディ召還(D押しっぱなし)後、Dを離すと同時にSインヴァイトヘルを起き上がりに重ね、本体の硬直終了後メガリスヘッドを出せば完成。

テンションゲージの使いどころ

連続技の締めに使えるアモルファスとイグゼキューターが主な用途。また、使いやすいフォースロマキャン対応技が多いので、入力に自信がある人はロマキャンの割合を増やしてもいい。デッドアングルは発生の遅さが難点だが、それを考慮しつつも使うべき。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
40%	30%	30%

エディ召還補足:エディ召還後は体力の下に小さなゲージが出現、時間経過と分身の技を出すことで減り、ゼロになると分身消滅、ゲージ全快までは再使用不可能(分身が攻撃を受けてもこの状態に)。本体が攻撃を受けたり召還コマンドを再入力しても分身消滅、このときは全快する前でも再使用可能(ゲージは回復途中のまま)。また、分身の技はボタンを離したときに発動する。そのため、本体が技を出す際にボタンを押し続ければ分身の攻撃は出ず、本体&分身が硬直中などにボタンを押し続けておけば、それを離すことで分身のみ攻撃させられる。

対戦攻略 ファウスト

Faust

勝利の方程式はズバリ「強力なアイテムを絡めて攻める」こと。アイテム無しの闘いは愚の骨頂。とにかくアイテムを投げろ!!

Text：パチ

基本方針

質より量!! アイテムを投げまくれ

「ファウストは何が出るかな？で投げるアイテムの運次第で勝負が決まる」と考えるのはナンセンス。確かに運も影響するが、投げる回数を増やせば必然的に強力なアイテムが出る回数も増えるからだ。強力なアイテムが出るまでひたすら投げる→出たら攻め込む、といった図式が最も単純かつ効率のいい戦法といえる。まずは強力がアイテムが出るまでの待ち方を覚えよう。

「爆弾しか出ないよ～」そんなときはひたすらガマン。動かざること山のごとし。

「ついに出ましたメテオ君!!」攻め込むチャンス到来。攻め込むこと火のごとし。

立ち回り

アイテムを投げつつ「跳ばせて落とす」

強力なアイテムが出るまでは守りを固める必要があるため、遠距離戦メインで闘おう。けん制にはリーチの長い遠距離立ちSやしゃがみPを使用。どちらも先端を当てるように出そう。遠距離立ちSはダッシュから出すと慣性が付きリーチが伸びるので、より効果的なけん制になる。当てた後はヒット、ガードを問わず何が出るかな？を出すといい。しゃがみPを当てた後は、遠距離立ちSⒸ何が出るかな？といった連係が有効。しゃがみP→近距離立ちSはガトリングではないが、割り込まれる心配はまず無いので非常に有効だ。これらを基本に、けん制しつつスキあらば何が出るかな？を出す、といった動きを繰り返していこう。

対空は立ちKと➡+Pの二つが主力。立ちKは低空空中ダッシュや跳び込みに対して置いておくように出し、➡+Pは上半身無敵の性質を生かし相手の攻撃に合わせて出す、といった使い分けをしよう。また、➡+Pはスキがやや大きいので、必ずキャンセルで何が出るかな？を出してスキを軽減しておくこと。そのほか、空対空にリーチの長いジャンプHSも使っていこう。

遠距離立ちSから何が出るかな？を出そう。ガトリングにこだわらない連係もアリだ。

遠距離立ちSの間合いよりも中に入られたら、しゃがみPでチクチク攻撃し……。

何が出るかな？の後は、後方ジャンプから愛を出して安全を確保するのも◯。

何が出るかな？出現アイテム別行動～その1～

●ドーナツ／自分の目の前に落ちてくるので、落下地点で待機しつつ、相手の行動に応じてけん制や対空を行なおう。
●チョコレート／こちらは遠くに落ちる。ダッシュしゃがみPで細かくけん制しつつ回収するか、相手が取ろうとしたところにレレレの突きを狙うと効果的。
●ハンマー／少しダッシュしてしゃがみPを出そう。それがヒットすればハンマーも連続ヒットし、さらにダッシュから連続技を狙える。また、上空をカバーしてくれるので、地上の相手にしゃがみHSでカウンターヒットを狙うのも有効。
●チビファウスト／落下してくるまでは上空をカバーしてくれるので、しゃがみHSでカウンターヒットを狙う。着地した後はそれを盾にして何が出るかな？を出し、ゆっくり前進しつつ攻め込もう。

ハンマー出現時はとりあえずダッシュしゃがみP。連続技を狙うチャンスも。

チョコレートは相手へのエサ。欲に目がくらんだ相手をレレレの突きで釣りましょう。

チビファウスト出現後は、それが着地するまでは何が出るかな？を出せないので注意。

何が出るかな？出現アイテム別行動～その2～

●爆弾／爆発で相手を足止めするため、爆弾が画面中央付近に位置するよう移動しておこう。爆発中はジャンプHSで空中をカバーするか愛を出しておき、爆発後は再度何が出るかな？を投げるといい。
●メテオ／約2秒間は対空を用意しつつその場で待機。その後はメテオのプレッシャーを盾に、ダッシュから下段のしゃがみP、中段の➡+HS、メッタ斬りで選択をかける。メテオを空中ガードされたら、すかさず立ちKで攻撃しよう。
●毒薬／相手が遠いときは対空を用意しつつ待ち、毒が消えたら何が出るかな？を出す。相手が近くに居る場合は、毒が広がる前にしゃがみPやメッタ斬りで攻めよう。

毒薬は実際に攻撃判定が発生するまでに若干のタイムラグがあるので……。

間合いが近いときは自らが先に攻撃しよう。うまく決まれば毒も連続ヒットするぞ。

連続技紹介

Ⅰ➡+P（カウンターヒット）or爆弾or愛→立ちKⒿKⒿ【K→S→HS】

ⅡダッシュしゃがみP→ハンマー→ダッシュ【しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ槍点遠心乱舞

Ⅲしゃがみ SorしゃがみHSor➡+HS（すべてカウンターヒット）Ⓒレレレの突き→引き戻し→【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ槍点遠心乱舞Ⓡダッシュ立ちKⒿKⒿ【K→S→HS】

Ⅰはさまざまな状況で決められる連続技で、使用頻度もかなり高い。対空の立ちKからも狙っていこう。Ⅱはアイテム絡みの連続技。ハンマーまでは連続で当たるので、ガードされた場合はそこからメッタ斬りなどに切り替えるのも有効。Ⅲはカウンターヒット時限定の連続技。しゃがみHSからレレレの突きはセットで出してもさほど問題は無い。

テンションゲージの使いどころ

連続技用として槍点遠心乱舞のロマキャンにテンションゲージを注ごう。ゲージ効率もいいので、これに頼る機会も多い。デッドアングルは切り返しの手段として使い、覚醒必殺技は余裕のあるときにな・な・な・なにがでるかな！を使うぐらいでいいだろう。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
10%	60%	30%

事典

立ち回りに一工夫：遠距離立ちSに頼り過ぎると、足払いなどの姿勢が低くリーチも長い技に足元をすくわれる可能性がある。それを防ぐためには、足払いやしゃがみHSを置くといい。前者はダウンを奪え、後者はカウンターヒットすれば連続技が狙えるぞ。また、しゃがみSはカウンターヒット時によろけを誘発するので、置いておくように使うと有効だ。

対戦攻略

Baiken

梅喧

妖刺陣にかけるか否？

畳替しを使った起き攻めだけではパワー不足の感が否めない。妖刺陣のカウンターヒットを随時狙っていくことが重要だ。

Text：ハメコ。

基本方針

攻めの畳替し 守りの妖刺陣

梅喧の主な狙いは、ダウンを奪って相手の起き上がりに畳替しを重ね、下段のしゃがみKや足払いと、中段の昇り妖斬扇で二択を迫ること。だが、この攻めだけでは攻撃力に不安がある。そこで、カウンターヒット時に連続技で大ダメージを与えられる、ガードキャンセル技の妖刺陣も狙いたい。出すのが早ければ、単発しゃがみKに対してもカウンターヒットが取れるぞ。

相手の技の持続部分に相当するタイミングに間に合えばカウンターヒットとなる。

ガードキャンセル技は入力直後に発動。ヒットストップ中に出せば相手は止まったまま。

立ち回り

足払いでしつこくダウンを狙おう

地上では、スキが小さくリーチも長い足払いでのけん制が主体となる。ヒットすれば得意の起き攻めが展開できるので、積極的に狙っていこう。また、近い間合いでヒットしたときは、キャンセル畳替しから空中連続技を決められる。ヒットを確認してからつなぎ、ダメージアップを図りたい。

そのほか、判定の強い遠距離立ちSやしゃがみSもけん制として使えるが、ダメージは小さい。間合いが近ければ立ちHS Ⓒ 畳替しとつながられるので、余裕があれば間合いを確認して決めておきたい。

相手のジャンプは、上半身無敵の➡+Pで落としつつ連続技を決めるのが基本。だが、極端に下方向へ強い技には負けてしまうことがある。そういう技に対しては、ガードした後に妖刺陣で落としたり、こちらもジャンプして横方向に強いジャンプSで対応する、といった使い分けが重要だ。

跳び込む際は、下方向に判定の強いジャンプHSを相手の真上から出すと比較的落とされにくい。横方向に強いジャンプSは垂直ジャンプ上昇中に出して相手の跳び込みへのけん制に使い、空振り時は二段ジャンプや空中バックステップなどでフォローしよう。

梅喧の通常技の中で最も強力な技である足払い。これを主軸に立ち回り、ダウンを奪ったら起き攻めへ。

横方向に強いジャンプS。昇りで出して相手のジャンプをけん制し、ヒットしたら……。

遠いときはDにつなぐ。近い場合はPからの連続技を決め、ダメージアップを図ろう。

中段と下段で二択を迫る

本作で相手のガードを崩す際に基本となるのが、ダッシュ近距離立ちSから足払いorジャンプキャンセル昇り妖斬扇の二択。前作で有効だったしゃがみKor昇り妖斬扇の二択は、しゃがみK始動の連続技がダメージ補正を受けるせいで見返りが激減。それに代わる下段の選択肢として、痛い連続技を決められる足払いを使うわけだ。

また、近距離立ちS Ⓙ 昇り妖斬扇は、先にジャンプ入力を済ませてから➡⬇⬋+Sと入力すれば通常ジャンプから出すことができ、その場合はロマキャンからの連続技のダメージアップを図れる。テンションゲージがたまっているときこそ、積極的に二択を迫ろう。

近距離立ちSをガードさせてから相手に二択を迫っていくのが、本作での狙いの一つ。

通常ジャンプからの昇り妖斬扇が出しやすい。ロマキャンして連続技を狙おう。

畳替しを使った起き攻め

ダウンを奪うことができたら、相手の起き上がりに畳替しを重ね、それを盾に攻めていきたい。足払いをヒットさせた後は垂直ジャンプでキャンセルして空中畳替し、通常投げを決めた後は前方ジャンプ～空中ダッシュから空中畳替しを出せば、ちょうど相手の起き上がりに重ねられる。畳替しをガードさせた後は、昇り妖斬扇と足払いで二択を迫ろう。

昇り妖斬扇をヒットさせた後は、少し待ってから地上畳替しを出して終わり際を重ねよう。ガードされても大幅に先に動くことができるぞ。これは、足払いのヒット確認が遅れたときや、偶発的にダウンを奪った後の起き攻めとしても有効。ただし、重ねる際は相手の投げ間合いに入らないよう細心の注意を払おう。また、リバーサル無敵技にも注意だ。

足払いや通常投げの後は、空中畳替しを重ねてから二択を迫った方が安全な行動となる。

昇り妖斬扇後は、地上で畳替しの後半を重ねれば、そこから攻めることが可能。

ただし、起き上がる早さは相手キャラによって異なるので、慣れが必要になってくる。

連続技講座

Ⅰ【近距離立ちS→足払い】Ⓒ 畳替し→前方ジャンプ【S→P→S→D】

Ⅱ（画面端）通常投げ→立ちHS Ⓒ 畳替し→前方ジャンプ【S→D】

Ⅲ通常ジャンプ昇り妖斬扇 Ⓡ ジャンプK Ⓙ【S→P→S→D】

Ⅰは、畳替し→ジャンプSのつなぎが前作よりも簡単になっているので要注目だ。間合いが遠い場合はジャンプS→Dとつなごう。Ⅱは少し重いキャラ限定。軽めのキャラには立ちHSではなく近距離立ちS→足払いから空中連続技を決めよう。Ⅲは通常ジャンプ妖斬扇限定。ロマキャン後に一瞬待ってからジャンプKを出した方がヒットしやすい。

テンションゲージの使いどころ

梅喧は強力なガードキャンセル技を持っているため、デッドアングルを使う必要性はほとんど無い。ゲージは主に妖斬扇や畳替しなどのロマキャン（フォースロマキャン）と、リバーサルで出せると心強い連ね三途渡しに費やしていくことになるだろう。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
20%	80%	0%

X事典

フォースロマキャンは必須!?：梅喧は畳替しのフォースロマキャンを使いこなすことでさらに強くなれる。例えば、遠距離立ちSorしゃがみSからのキャンセル畳替し→フォースロマキャン。しゃがんだ相手にヒットすれば畳替しがつながってさらに連続技を決めることができ、ガードされても起き上がりに畳替しを重ねた場合とほぼ同じ状況で攻められるのだ。

長いアレとノリで勝負だぜ♪

Axl Low

対戦攻略 アクセル=ロウ

「GGXX」界屈指のリーチは相手に不快感を与えること間違い無し!? 自分だけがカーニバル気分で勝つ、それがアクセルだ。

Text：ラオウ

基本方針 リーチを活かしてのらりくらりと闘う

アクセルの通常技はリーチに優れ、相手の攻撃が届かないような遠距離からダメージを与えることができる。よって、基本的にはできるだけ相手と間合いを取り、近付けさせないようけん制をしていく。

そうなると相手も必死に接近を試みてくるはず。ここでの迎撃こそ勝負の分かれ目だ。後は状況に応じて連続技を決められれば勝利は目前。自分の土俵で闘うことがカギだ。

嫌がらせのごとく技をばらまく。精神的ダメージだけを求めるぐらいの方が勝利は近い。

相手が焦れて突っ込んできたら迎撃して大ダメージを与える。この展開を意識しよう。

立ち回り 相手の心理を読みベストな技出しを

まずはけん制に使う通常技から。開始直後程度の間合いでは、後方ジャンプからSを出すのが単純かつ有効。ただ、そればかりでは読まれて痛い目を見るので、2段ジャンプなどでのごまかしも交ぜよう。

地上では空中に対するけん制能力も高い立ちPがメイン。地上の相手にジャンプSを当てた後は、着地で立ちPまでセットで出しておくといい。立ちPを跳び越されるようなら➡+Kに変えて対処しよう。

開始直後程度の間合いで、垂直ジャンプ昇り➡+Pから後方2段ジャンプで下がって……、

Sを出したりする。相手に捕らえられないよう、自分なりに逃げパターンを増やそう。

立ちPをダッシュでくぐれるキャラにはしゃがみHS、足払い、鎌閃撃でけん制。しゃがみHSはよろけ誘発技、ほか二つはダウン技なので、相手の攻め気をそぐことができる。

次に対空技だが、信頼できるのは➡+PとS弁天刈りだ。前者は連続技を狙うことができ、後者は無敵時間があるので最低でも相打ちは取れる。

判定の強いジャンプ攻撃で➡+Pをつぶされるようなら、勇気を出してしゃがみKで対抗しよう。そうすれば➡+Pのヒット率も上がるはずだ。

この後さらに➡+Kがヒットすることもあり、なかなかのダメージに。楽しいし。

➡+Kが相手のジャンプに引っ掛かりそうだったら、しゃがみSまで入力しておこう。

➡+Pを使った対空

➡+Pは上半身無敵があるため対空性能が高く、空中ヒット時は空中連続技で大ダメージを与えられる。しかし、➡+Pで簡単に落とせる跳び込みを仕掛けてくる相手は少ない。そこで「落とす」のではなく「落としにいく」ことを考えてみよう。垂直ジャンプなどを先読みし、ダッシュで潜り込んで➡+P。ここまでやれば、かなりのプレッシャーになる。

例えば、相手がこちらの対空を嫌って2段ジャンプをするようなら、ダッシュで突っ込んで

降り際を➡+Pで狙い撃ち。相手が前方ジャンプしていたら走り抜けるぐらいのハイテンションで。

S弁天刈りの使いどころ

攻撃判定発生直前まで無敵時間のあるS弁天刈りは、起き上がりにリバーサルで出すと有効。ロマキャンとセットで使えばローリスクハイリターンなので出し得といえる。また、多少強引だがダッシュからいきなり出すのも悪くない。やはりロマキャンとセットで使い、ガードされてもダッシュ→フォルトレスで停止→通常投げを狙う、といった感じだ。

画面端から不意にダッシュ。ここで相手が何か手を出そうものなら……

S弁天刈りがカウンターヒット。ロマキャンとセットなら、ガードさせればこちらの番だ。

起き攻めをするなら……

アクセルは起き攻めがメインのキャラではないが、攻め手が全く無いわけではない。

使いやすい技は➡+HS。早めに出して攻撃判定持続の終わり際を重ねよう。その後は出の早いしゃがみKにつないだり、【近距離立ちS→➡+HS】でガードバランスの上昇を狙おう。また、画面端であればガトリングから鎌閃撃→旋鎖撃の連係が強力だ。

リバーサルを恐れず➡+HS。攻撃判定の持続が長めなので、重ね自体はそれほど難しくない。

どさくさ紛れの羅鐘旋もいい。➡+HSのミス（暴発）で出ても狙ったように見せることが重要。

連続技統解

Ⅰ【➡+P→近距離立ちS→足払い】Ⓒ 百重鎌焼

Ⅱジャンプ【P→K】Ⓙ【S→HS】Ⓒ アクセルボンバー

Ⅲ（画面端）通常投げ→近距離立ちSⒿ【HS→D】Ⓒ アクセルボンバー

Ⅰは地上の相手に至近距離から狙っていく。Ⅱは空中戦でお世話になる連続技。最初の【P→K】でヒット確認し、ガード時は後方2段ジャンプやP連発、空振り時（Kは出ない）は後方2段ジャンプに切り替えよう。Ⅲはレバーと逆方向に相手を投げることに注意。画面中央は鎌閃撃での追い打ちが安定で、余裕があればフォースロマキャンを狙ってもいい。

テンションゲージの使いどころ

アクセルのデッドアングルは性能がいいわけではなく、無敵技のS弁天刈りが使いやすいこともあって、お世話になる機会は少ない。また覚醒必殺技も微妙な性能なので、テンションゲージのほとんどはS弁天刈りや鎌閃撃などのロマキャンに費やすことになる。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
20%	70%	10%

事典

地上からの攻めは？：アクセルが地上から攻め込むときは、➡+HSのほかにダッシュしゃがみKも有効。ガトリングで足払いにつないでキャンセル鎌閃撃まで決め打ちしよう。ヒット時はダウン復帰されないので攻めを続行でき、ガードされても反撃を受けにくいので問題無い。たまに旋鎖撃を出したり、フォースロマキャンを狙ってみるとアクセントになっていい感じ。

対戦攻略

Anji Mito

御津 闇慈

多彩な動きで細やかに舞う！

空中戦を重視した闘い方は相変わらずだが、地上戦や起き攻めなどもしっかりこなせば、新たな力をモノにできるぞ。
Text：真瑠世

基本方針
起き攻めと空中戦に多様な動きをプラス

闇慈は、高い機動力を誇るハイジャンプ、ゆったりとした通常ジャンプ、そして空中ダッシュなどを絡めた空中戦を得意とするキャラ。これである程度の体力を奪い、決定力のある疾を絡めた起き攻めで勝負を決めるのが狙い。

ただし、本作では連続技の爆発力が低下しているので、さまざまな動きでダメージを稼ぐことが必要となる。感性に任せて技を取捨選択しよう。

連続技に華が無くなったので、ダメージソースを増やしたい。各所で確実に体力を奪え！

ジャンプKとジャンプSでの空中戦はかなり強力。着地の瞬間が弱めなので注意しよう。

立ち回り
じわじわと相手の体力を奪え！

最初は得意の空中戦から見ていこう。基本的には、空対空で信用できるK、先端を当てるように使うと迎撃されにくい空対地用のS、そしてめくり用のジャンプHSを使い分けていく。昇りジャンプK→2段ジャンプor空中ダッシュ、といった動きも駆使しよう。

相手が空中戦に付き合ってこないようなら、2段ジャンプや空中ダッシュで裏に回るなどして相手の対空防御網をかいくぐりつつ、ジャンプSの先端を当てにいく。そして着地で足払いにつなぎ、起き攻めに発展させたいところだ。

今度は地上戦。適度に疾を撃ってけん制しながら、リーチが長くヒット時は起き攻めを狙える足払いをダッシュから出していく。これにジャンプ防止の遠距離立ちSを交ぜよう。加えて、本作では➡+Pと➡+Kも活躍する。

➡+Pはカウンターヒット時に連続ヒットするキャンセルP戒を仕込むことで、見返りを大きくするといい。また、➡+Kはカウンターヒット時に相手を浮かすことができる。浮かせた後はダッシュ通常技から陰につなぎ、ダメージアップ&起き攻めを狙おう。

なお、対空では立ちPからの空中連続技、立ちHSや➡+Kでのガードポイントからの紅が基本。特にガードポイントはしっかり反応して対処すればかなり強力だぞ。

ジャンプSの先端当ては相変わらず強力。ジャンプDによる急停止から出すのも手だ。

➡+Pカウンターヒット時はよろけを誘発し、P戒が連続ヒット。大ダメージのチャンスだ。

新生闇慈は空中投げがカギ

闇慈の空中投げは、投げた後に追加技Ⓒ陰で追撃が決まり、起き攻めまで発展する優れた技。投げる感覚は「相手が斜め上にいるときに入力」すること。ただ、闇慈のジャンプは軌道が高いため、適当に狙っても決まりにくい。下から投げる感じで「狙って」投げにいくのがポイントだ。

何といっても追撃がオイシイ闇慈の空中投げ。斜め上の相手を投げる感じで狙え！

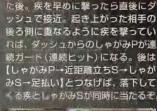
各種中段で地味に闘う

戒・針・弐式はいずれも中段判定で、ガードを崩す手段として非常に重要。P戒はガードされやすいが追撃可能なのでリターンが大きく、針・弐式はジャンプ直後に出せばまず見切られないぞ。なお、針・弐式はロマキャンしても大したダメージは見込めないので、単発で使おう。

陰から陰への連続技が決めにくくなり、一発が無くなった闇慈。中段で細かく減らせ！

疾連係での起き攻め

闇慈の有力連係の一つである疾起き攻め。相手の起き上がりに疾を重ねてガードさせた後、跳ね返って落ちてくる疾（中段）と闇慈本体のガトリング中の下段攻撃を同時に当てて、相手のガードを崩すというものだ。

狙える状況は、通常投げ、足払い（先端ヒット）、陰などでダウンを奪った後。疾を早めに撃ったら直後にダッシュで接近。起き上がった相手の後ろ側に重なるように疾を撃っていれば、ダッシュからのしゃがみPが連続ガード（連続ヒット）になる。後は【しゃがみP→近距離立ちS→しゃがみS→足払い】とつなげば、落下してくる疾としゃがみSが同時に当たるぞ。

ダウンさせたらやや遠めから疾を撃ち、ダッシュで接近。ダッシュは最速を目指したい！

そしてガトリング。しゃがみSと落下してくる疾でガードを崩し、足払いでダウンを奪おう。

連続技羅列

Ⅰ 空中投げ→立ちPⒸ陰

Ⅱ（相手画面端）P戒→ダッシュ｛近距離立ちSⒸS風神｝×2→【立ちK→近距離立ちS】Ⓒ陰

Ⅲ 紅（1段目）Ⓡ【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒ陰→ハイジャンプ【K→S→HS】Ⓒ針・弐式

Ⅰは空中投げからの連続技。ダメージ補正がキツイので、陰後は空中連続技を決めるよりも起き攻めに移行した方が実戦的。ⅡはP戒から大ダメージを与えられる連続技。近距離立ちSは引き付けて当てよう。なお、近距離立ちS→S風神が2セット入るのは一部のキャラのみ。基本は1セットで十分だ。Ⅲは前号で紹介した連続技の改良版。

テンションゲージの使いどころ

【しゃがみS→足払い】からの一誠奥義「彩」は、ダメージ効率の面で優秀。また、足払い→S風神をロマキャンして通常技から陰につなぐパターンも利用価値が高い。デッドアングルもスキが非常に小さく使いやすいので、どれに費やすかは状況次第といったところか。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
40%	30%	30%

事典

空中投げ補足：本来は投げた後に追撃できる闇慈の空中投げだが、空中ダッシュ（バックステップ）中の相手を投げると相手の落下する軌道が変わり、追撃することができなくなる。相手がやや高い位置に居るとき、かつ既に空中ダッシュをしたところを狙えば、この現象が起こることも無いのだが……。

対戦攻略 テスタメント

強力な二択は本作でも健在だ

Testament

起き攻めでのガードされにくい二択が強力なので、ダウンを奪うまでのプロセスが重要。うまい待ち方を覚えよう。

Text：ハメコ。

基本方針

ダウンを奪って二択を仕掛けよう

テスタメントの狙いは、相手の起き上がりにダッシュからゼイネストを重ね、➡+Pとしゃがみ K で二択をかけること。この二択は見てからガードすることが困難な上、ヒット時はグレイヴディガーまでつなげば再度同じ起き攻めができるので非常に強力。そのため、いかにダウンを奪うかが重要になってくる。まずはジャンプDや空中投げを駆使してダウンを奪いたい。

その後は少し離れ、相手の投げ間合い外に出てから➡+Pとしゃがみ Kで攻めよう。

ジャンプDなどでダウンを奪ったら、ダッシュで相手に接近してゼイネストを重ねる。

立ち回り

厳しい対空事情をうまくカバーせよ

地上戦では判定の強い遠距離立ちSでのけん制が主体となるため、この技がギリギリ届く程度の間合いを保つのが基本。遠距離立ちSを当てたら、キャンセルでゼイネストやHITOMI、エグゼビーストを出そう。ヒットを確認できたら足払いにつなぎたいが、遠距離立ちSの先端ヒット時は届かないことに注意。

遠距離立ちSでのけん制は強いが、困るのが空中から攻め込まれた場合。テスタメントには信頼できる地上対空技がほぼ無いので、判定が強いジャンプSやジャンプKを昇りで出し、相手のジャンプを抑制したい。ヒット時は連続技、ガードされた場合はジャンプP連打などにつないで相手を地上に引きずり降ろそう。

昇りジャンプ攻撃でのけん制が空振りした場合、下降時に空中バックステップしつつジャンプDを振っておくのが有効。この技は非常にリーチが長い上、鎌の部分にやられ判定が無いため、落とされることはまず無い。垂直ジャンプなどから先端を当てるように使うのも強力だ。また、ヒット時は相手がダウンし、地上付近でヒットすればダウン復帰されないので、起き攻めへ移行できるのも強みだ。

空中戦の選択肢の一つとして覚えておきたいのが空中投げ。テスタメントの空中投げは明らかにほかのキャラよりも決めやすい。相手のジャンプを見てからこちらもジャンプして投げるといった、対空技的な使い方も可能だ。欄外にある入力法も活用しよう。

下りに空中バックステップDで地上に居る相手をけん制。ゼイネストを設置してもいい。

判定が横～斜め上に強いジャンプSを振ることで、相手のジャンプをけん制しつつ……。

グレイヴディガーについて

起き攻めが主軸となるテスタメントにとって、ヒットすればまずダウンを奪うことができるグレイヴディガーは重要な技。展開が劣勢でも、この技を当てることができれば一気に逆転するチャンスが生まれるため、中間距離でいきなり出し、ロマキャンでフォローするといった強引な使い方もアリだ。

相手がダウン復帰できない時間はかなり長く、空中の相手に相手に近距離立ちS Ⓙ【K→D】Ⓒ グレイヴディガーといった連続技を決めたとしても、画面端に到達しなければまずダウン復帰はされない。ゼイネストがヒットしたときなど、自分の方が画面端に近い場合はこの連続技を決めたい。

空中連続技からこの高さでグレイヴディガーをヒットさせたとしても……。

相手はダウン復帰ができない。空中連続技を決めつつ起き攻めができるのだ。

ゼイネストを使った起き攻め

基本的には前述の通り、テスタメントは起き攻めが強力。ダウンしている相手の上にゼイネストを設置し、少し下がって相手の投げ間合い外に出てから、中段の➡+Pと下段のしゃがみKで二択をかけるのが基本だ。これらに併せ、ダッシュ慣性を付けたしゃがみPから前述の二択を仕掛けたり、投げを狙うことによってさらに効果的な攻めとなるハズ。

この起き攻めで気を付けたいのが、ゼイネストのヒット確認。ゼイネストがヒットした場合は相手が浮いてしまうので、写真のように連続技を変えていきたい。グレイヴディガーにつなぐことによって、再度起き攻めを狙うことができるぞ。もしヒット確認が遅れて近距離立ちSまで出してしまった場合でも、ジャンプキャンセルから追撃すれば問題無い。

➡+P後は立ちHSを経由し、しゃがみK後は近距離立ちS～空中連続技で

ゼイネストがヒットした場合も、連続技を切り替えてグレイヴディガーにつなぎたい。

グレイヴディガーを決められる。再度ゼイネストからの起き攻めを仕掛けていこう。

連続技講座

Ⅰ ジャンプD（カウンターヒット）→ダッシュ【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ【K→S】Ⓙ【K→D】Ⓒ グレイヴディガー

Ⅱ 立ちK Ⓒ ゼイネスト→【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ【K→D】Ⓒ グレイヴディガー

Ⅲ（相手しゃがみやられ時）【➡+P→近距離立ちS→しゃがみS→立ちHS】Ⓒ エグゼビースト

Ⅰはジャンプ D がカウンターヒットしたときに狙う。ただ、間合いが離れていると立ちSが近距離技にならないので、その際は起き攻めを重視して立ちK→立ちHS→グレイヴディガーと決めよう。Ⅱは立ちKからゼイネストが連続ヒットすることを活かした連続技。Ⅲはエグゼビーストをフォースロマキャンすれば、さらに連続技を決めることができる。

テンションゲージの使いどころ

テスタメントには信頼できる無敵技が無いため、切り返しはヒットすれば起き攻めもできるデッドアングルに頼るといい。また、タイミングは難しいがエグゼビーストのフォースロマキャンも有効。二択をガードされても攻め続けることができるので強力だ。

覚醒必殺技	ロマキャン	デッドアングル
10%	40%	50%

遠距離立ちSのカウンターヒット確認：判定が強い遠距離立ちSは、カウンターヒットすることが多い。カウンターヒットを確認してグレイヴディガーにつなげられると理想的だ。

投げ＆空中投げの特殊入力法：ガード方向にレバーを入れつつ、HSを押した直後にタイミングをずらしてPorKorSを押せば、失敗してもフォルトレスになるためリスクが抑えられる。

ワンポイント対戦攻略 SOL BADGUY ソル＝バッドガイ

Text:真瑠世

好きな技を好きなように使い豪快に勝ってこそソル。そのアグレッシブな新技をここで検証しよう。

ファフニールってどう?

ファフニールは単発技ながら威力が高く、ガードさせれば若干だがソル側が有利になり、空振り時はスムーズに連発できるほどスキが小さいのが特徴。けん制に最適なのだ。

ヒット時は相手が横に吹っ飛び、画面端近くならダッシュ立ちKなどで追撃できる点も見逃せない。ガードされた場合はダッシュから攻め込むもよし、遠距離立ちSを出して様子を見るのもいいだろう。

本作ではジャンプSの攻撃発生と判定に陰りが見え、空中から抑え込む能力が低下したので、なおさらファフニールを絡めた横からの押しが重要になる。通常技をキャンセルして出せないのは難点だが、それを差し引いても多用すべき技といえるはずだ。

中間距離で適度に連発。空振りでもテンションゲージがたまるので出し得といえる。

ガンフレイムに注目!

ダッシュ直後に素早くガンフレイムを入力すると、違和感を受けるほど突進しながらガンフレイムが出る。これを至近距離でヒットさせた場合は、普段よりやがみHSで拾いやすいので覚えておこう。

また、足払い◎バンディットリヴォルヴァーで相手をダウンさせた後、この入力でダッシュからガンフレイムを出すと、相手の起き上がりにうまく重ねることができる。相手がガードした場合、ソル側が大幅に有利となるぞ!

ワンポイント対戦攻略 MAY メイ

Text:ラオワ

マニアックな技の微妙な強化点に着目。これを使っていないなんて、キミのメイは泣いているぞ!

イカリをぶつけろ!

地上戦で強力なのが、立ちHSとしゃがみHS。見返りが大きいので、適当に振り回すだけでもプレッシャーになる。

立ちHSが地上でカウンターヒットすると相手がよろけるので、ダッシュ足払い◎超絶悶絶きりもみ大旋風＋αがほぼ確定。また、空中でカウンターヒットしたときは、ダッシュ近距離立ちSで拾って◎【S→HS】→(着地後)ダッシュジャンプ【K→HS】という空中連続技が決まる。状況によってはさらにハイジャンプ【K→HS】を狙えるぞ。

しゃがみHSはカウンターヒット時に相手がこちら側に向かってダウンするので、ダッシュ【しゃがみP→近距離離立ちS】で拾い、前述の空中連続技を決めるべし。

技の振りは早め。判定も強いので、相手の足払いなどに合わせれば一方的に勝てる。

まさに究極、最終奥義

割り込みや起き上がり用に注目したいのが究極のだだっこ。攻撃判定発生後まで無敵で、空中ヒット時も相手を巻き込みやすくなっているぞ。

こうなったらだだをこねるしかない。これでK.O.すれば相手のやるせなさも究極?

ワンポイント対戦攻略 CHIPP ZANUFF チップ＝ザナフ

Text:パチ

今回は、チップのカギとなるγブレードの使い方と、待望の飛び道具(!?)、空中挑発を解説する。

追い打ちはγブレードで

相手をダウンさせたときは、ダウン追い打ちでγブレードを決めるのがオススメ。その後、ダッシュからガトリングを決めたり(通常のダウン追い打ちよりダメージ大)、安全に殺式迷彩を使うことができるのだ。このメリットは非常に大きいぞ。なお、ダウン追い打ちでγブレードを決めやすい技は、足払い、空中投げ、空中αブレード、αブラス、幻朧斬、万鬼滅砕だ。これらの技を決めたら、必ずγブレードで追い打ちしよう。

γブレード後は、殺式迷彩を使ったり、追い打ちから相手のダウン復帰後を攻めよう。

隠し技!? 空中挑発

空中でスタートボタンを押すと空中挑発が発動。これはチップが手裏剣を投げる技で、軌道やスピードはランダムだが、基本的に前斜め下へ飛ぶ。

また、空中に居る間は何発でも撃つことが可能。ただ、ほかの飛び道具とは相殺せず、ダメージは1ドット。ちなみに、ジャンプの昇りや空中ダッシュした直後に出すと、その後の軌道に大きな慣性が付く。

空中挑発後は攻撃などすべての行動が可能。3段ジャンプと併用するのがオススメ。

ワンポイント対戦攻略 POTEMKIN ポチョムキン

Text:ハメコ。

新必殺技F.D.B.の持つさまざまな性質を活かすことが、新生ポチョムキンへの第一歩だといえる。

F.D.B.を使え!

F.D.B.は、リーチが非常に長い上、やられ判定がポチョムキン本体にしかないので、中間距離でのけん制として使える。スキも小さめなので、読まれて跳び込まれない限りは反撃を受けにくい。

また、カウンターヒット時は相手がこちら側に向かって浮くのも特徴。ヒートナックルやヘブンリーポチョムキンバスターのほか、間合いや相手キャラ次第ではガイガンター→ガイガンティックブリッドからの空中連続技も決まる。

F.D.B.のもう一つの性質が飛び道具返し。技を出した少し後～攻撃判定発生前までの間に飛び道具を受けると、返しが発生するぞ。返せるようになるまでが早いため、連続ガードになっていない飛び道具への連係などに割り込むことも可能。また、カイのジャンプDやアクセルの鎌閃撃など、飛び道具扱いの技ならほとんど返すことができる。

また、返しで発生した弾は相手の飛び道具で消されることがなく、一方的に消しつつ飛んでいくことも特徴だ。

カウンターヒットすれば追撃できるのはおいしい。遠距離立ちSはダウン復帰されやすいので、直接必殺技を決めよう。

返した場合、その飛び道具はガードした扱いとなるので、闇慈の疾を直進と落下で二回返す、といったこともできる。

事典

ポチョムキン補足:F.D.B.で返せない飛び道具は、チップの空中挑発やザッパの不幸モードのゴルフボールなど。またヒット時に演出が入ってしまう羅鐘旋や一撃必殺技も返せない。

チップ補足:ジャンプKorDを低い位置で空中ヒットさせたときもダウンを奪えるが、γブレードでの追い打ちは難しい。これらの技からは、直接ガトリングでダウン追い打ちしよう。

ワンポイント対戦攻略

JAM KURADOBERI

蔵土縁紗夢

Text：ケンちゃん

カウンターヒット時によろけを誘発できるしゃがみSを駆使し、相手の下段攻撃をつぶしていこう。

対空[illegible]

対空に使う技は、基本的に➡＋Pと遠距離立ちSの二つ。前者は上半身無敵の部位が広く、どのジャンプ行動に対しても有効。だが、技の振りが大きく、空振りすると危険だ。一方後者は、前方に出るので対低空空中ダッシュに。こちらはスキが小さめなのでけん制も兼ねて適度にばらまこう。

また、横方向に強いジャンプK、真上に強いジャンプSは空対空で高い効果を発揮する。いずれもガトリングにつなげて連続技を決めていこう。

しゃがみSを活用する

しゃがみSは攻撃判定が強く相手のけん制技をつぶしやすい上、カウンターヒット時はよろけを誘発する優れた技。よろけ後はダッシュ遠距離立ちSから連続技を狙おう。

ただ、よろけ中に技を当てた後は、相手のやられ状態がよろけ前のものになるので注意。立ちやられにはしゃがみHS↓龍刃～、しゃがみやられにはしゃがみHS↓爆蹴～足払い～と切り替える必要がある。また、ザッパにはやられ状態に関係無く龍刃がヒットしないので、遠距離立ちS↓足払いを決めて起き攻めしよう。

しゃがみSがカウンターヒットし、相手がよろけたのを確認したらすかさず……。

ダッシュ遠距離立ちSで追撃。この後、相手のやられ状態を確認して連続技を決めよう。

ワンポイント対戦攻略

JOHNNY

ジョニー

Text：ケンちゃん

今回は地上のけん制に使用する技をチェック。細かな性能を把握し、地上戦を制圧しよう。

けん制技の使い分け

ジョニーはダッシュがステップタイプなので機動力は低めだが、リーチは長く優秀なけん制技を持つので、相手の行動に対応していく戦法を取りたい。今月は、地上のけん制技について触れてみよう。

●**立ちK**：足元のやられ判定が小さいため、下段のけん制技をつぶしやすい。スキも小さいので、足払いへのガトリングを仕込みつつばらまこう。

●**遠距離立ちS**：攻撃判定の出る位置が高いため姿勢の低い技には負けやすいが、判定自体は強くリーチも非常に長い。ミストファイナーがLv1のときは➡＋HS、Lv2のときはミストファイナー・中段まで入力しておき、後者はヒット確認して構えキャンセルか居合抜きを使い分けよう。

●**しゃがみS**：攻撃判定が非常に強く硬直も短い。通常時は立ちHSに、ミストファイナーがLv2なら遠距離立ちS後同様それにつなぐのがベスト。

●**立ちHS**：攻撃範囲が広くリーチも長いが、空振り時のスキは大きい。必ず相手に当て、ミストファイナー～構えキャンセルでスキを軽減しよう。

●**➡＋P**：上半身無敵なので、対空のほか攻撃判定が高い位置に出るけん制技などをつぶすのに使える。スキも小さめ。

以上が主力となるけん制技。これらを駆使すれば、地上戦は主導権を握れるはずだ。

しゃがみHSも強力。攻撃判定が極端に強く、カウンターヒット時はよろけを誘発できるぞ。

ワンポイント対戦攻略

VENOM

ヴェノム

Text：真瑠世

デュービスカーブを取り入れた、ちょっとした連係を紹介。即戦力連係として役に立つはずだ。

デュービスカーブはHSで

デュービスカーブは動作が大きい代わりに攻撃判定を持ったボール生成なので、通常技からキャンセルで出すのが基本になる。近距離立ちSや立ちHSから出せば、相手に割り込まれることはないぞ。

使うボタンはHSがオススメ。ガードされた場合は若干不利になるが、相手が地上で暴れそうなら瞬間移動で上から攻撃、ジャンプで逃げそうならSダブルヘッドモービットと、逆にプレッシャーを与えることができる。また、ヒット時はPボール生成↓立ちPで弾く↓瞬間移動、という連係に移行できるのもHSの特徴。このとき、瞬間移動～着地下段の選択肢に足払い→Sカーカスライド＋αを使えば、大ダメージを期待できる。

HSデュービスカーブから連係を組む。瞬間移動かSダブルヘッドモービットが有効だ。

空中ボール生成を駆使

後ろジャンプで間合いを離すときは、とりあえずHS空中ボール生成を出しておくといい。瞬間移動用として使えるし、けん制している際に思わぬ反射を期待できるからだ。

空中ボール生成は、明確な使い方を持って出すのではなく、偶然の産物に期待しつつ出す方がいいかも？

ワンポイント対戦攻略

DIZZY

ディズィー

Text：OYZ

地上ガトリングをヒットさせた後の強力起き攻めを紹介。これで安定して二択を迫れるぞ！

安定起き攻め連係

地上ガトリングを決めた後は、後方ジャンプで逃げられたり割り込まれることの無い強力な起き攻めのチャンス。

まずはガトリングでしゃがみHSにつなぎ、キャンセルでHSよく話し相手になってくれます（以下話し相手）。これで相手の起き上がりにレーザーが重なるので、そこから二択を仕掛けられるのだ（使う技は下の写真を参照のこと）。

また、レーザーがヒットしていればどちらの技（選択肢）も連続ヒット、相手が起き上がり直後にバックステップをしても、持続の長いレーザーが空中でヒットするぞ。

ただし、ザッパ、カイ、ファウスト、ヴェノムにはHS話し相手が重ならないので注意。

相手がしゃがみガードしてると読んだら、着地寸前の低空ダッシュ【P→HS】で崩し、地上技につなげよう。

しゃがみHSキャンセルでHS話し相手を出せば、レーザーが起き上がりに重なる。すぐに前方ジャンプし……。

立ちガードには、技を出さずに着地して【しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS】→魚を捕る時～を決めよう。

紗夢の連続技始動技は？：しゃがみKから連続技を始動すると、補正を受けるためダメージが小さい。だが、立ちKは下段判定ながら補正を受けない。リーチは短いが非常に便利だ。
ディズィー補足：上記の起き攻めで、空中ダッシュ後若干遅めに【P→HS】→着地後一瞬待って【しゃがみP→しゃがみK→しゃがみHS】とすれば、ギリギリで再度話し相手を出せる。

待ちに待ってたこの日が来たぜ！　GGXX稼動記念ーッ!!

ギルっ子必読のド魂コーナー

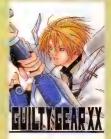
GGXX アンソロジェイション イグゼクス

昨年末の制作発表から5カ月を経て……ついに！　待望の『GGXX』が街中で稼動し始めました！　画面狭しと暴れ回る新キャラたち、それに負けじと新技で応酬するおなじみのキャラクター陣！　2002年を揺るがすビッグバチューが、ついに激烈な幕を明けたのサ！

担当:たぶちけんこう(組合)

⬆（新潟県　小猫屋本舗君）
☆夜に吠える、ゴキゲンなアイツ。この世という地獄を生きる亡者なのさ！

⬆（東京都　クロさん）
☆もがくほど、それは深みに墜ちゆくのみ。出口のない今日を、迷わず、さすらえ。

⬆（兵庫県　JICKさん）
☆こんなアンニュイな表情もサマになって……なって……いるような気が～。

⬆（鹿児島県　氷砂夜柾兎さん）
☆今回もいろいろと悩んでますが……とりあえず、前に進むしか！

⬆（埼玉県　白金君）
☆指先紡ぐは、ソニックビート・モアデストロイ!!　闇夜震わす、黒い音色で突き抜けろッ

⬆（埼玉県　うようよさん）
☆どうやらもう、ザトー本人(故人)の意思は問題じゃないのね……。

⬆（青森県　市川透さん）
「組織」関係者の皆さんは、今回はどんなドラマを見せるのでしょうかッ!?

⬆（京都府　おろし君）
☆立ちポーズのふにふにっぷりに、胸キュンGUYSもいるのでは(やばいって)。

⬆（東京都　ひるがまもるさん）
☆エキセントリックなカラーが増えてます、どう？

⬆（大阪府　あいざわばみこさん）
☆きゃわゆく描いても、どこかしらお色気ありますにゃー。

⬆（東京都　矢吹伝らいくさん）
☆おなじみのメンバーたちも、前作よりいっそう華やかになってますよ。

⬆（北海道　いむささん）
☆夜の住民だけが、漂わせる空気。アナタも、感じますか？

石渡NOW XX イグゼクス

こんにちは、石渡です。最近は「GGXX」の開発作業が一段落ついて若干の余裕ができたので、映画をちらほらと見てました。映画といえば、メイキングが欠かせないものですが、以前からこのメイキングシーンに対して、洋画と邦画とでは全く位置付けが違うということを感じてました。根本的にお金のかけ方というのもありますが、何より本編そのものの魅力を引き出すことに関して、段違いで洋画の方が優れてますね。
日本は、どうにも娯楽というジャンルに関してただの娯楽で済ませてしまって、文化まで発展できてないのが現状ですが、できれば今後、もっと娯楽というものを真剣に考えてもらいたいと考えてます。

今月の格言
「習って、超えろ！」

特集 フェスタ吸血

新キャライラスト展最後は、ギルティ界のファイナルジェントルマシーン、スレイヤー卿の特集だらっしゃあ！

⬆（群馬県　BOS君）
☆最大の武器は、己の拳！生きざまが詰まってるぜぇぇぇ！

⬆（岩手県　ばっきゅーんさん）
☆ヒゲ、かっちょいいよねえ。突き刺せそうなところもなんとも

⬅（東京都　都浪くじらさん）
☆ちょいお茶目なとこもポイントなのよ。大人のヨユーってヤツ？

⬆（奈良県　朔月銀狼さん）
☆必要以上にアピールされるダンディフェロモンをくらえ！　シビ～。

ゲー声魂　待ちに待った稼働日がやってきましたっ!!　皆さん、この日をどれほど待ちわびていたことでしょう。今では毎日、浴びるようにプレイしているんでしょうね。実際に動いているキャラクターたちを見たり扱ったりすれば、また違った感慨が生まれるはずです。その喜びをぜひ当コーナーへ、イラストや文章で伝えて下さい！

終わり無き夢と終わり無き情熱……最終にして最強のGROOVEがキミを貫く！

beatmania THE FINAL™

Text：アルカディア編集部

ビートマニア ザ ファイナル
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5鍵盤+スクラッチ
■発売日：2002年夏予定
■使用基板：

ファンにとっては、これ以上無いほどに衝撃的なタイトルが出現した！　『ビートマニア ザ ファイナル』――そう、その名が示す通り、beatmaniaがついに最終作を迎えたのだ！　この「ファイナル」の名が示す意味……それは、beatmaniaが新たなる次元へと進化するための通過儀礼かもしれない！　一つの時代に終止符を打ち、新たな時代を呼び込むため、今、最強最大のbeatmaniaが動き始める！　今回は『ファイナル』発売を記念して、数々のビーマニシリーズを世に送り出してきたプロデューサー、大田良彦氏にお話を伺ったぞ！

5鍵盤との衝突なる出会い

――[illegible]

大田　AM事業本部でプロデューサーを務めさせていただいている大田です。『beatmania』シリーズや、ほかのビーマニシリーズ『DanceDanceRevolution』『GUITARFREAKS』『drummania』『pop'nmusic』などのプロデューサーをしております。コナミに入社したのは86年で、当時出たばかりの『グラディウス』や『ツインビー』をプレイして、感動のあまりコナミの門をたたきました。

――最初はどういう職種で入社されたのですか？

大田　プログラムとデザインですね。古い専用マシンでドット絵などを描いてました（笑）。ＭＳＸのタイトル、『夢大陸アドベンチャー』や『メタルギア』を作っていたところですね。

――それから、どういう経緯でアーケードの方に移られたんですか？

大田　家庭用ソフトを長くやってはいたのですが、やっぱりお客さんの顔が見えるアーケードの仕事をやりたいな、ということもあって、91年の『ゴルフィンググレイッツ2』から業務用に携わりました。その後は『テラバースト』や『ビシバシチャンプ』シリーズなど、ジャンルを問わずに、アイディア一発勝負の世界に身を置いています。

――ビーマニシリーズを手掛けるようになった経緯を聞かせて下さい。

大田　最初の『beatmania』は、僕は全然関わってないんですよ。そもそも、作っているという事すら知らなかった。97年のＡＭショーで最初にプレイして「何これ？　めっちゃおもろいやん」とビックリしてました（笑）。

新しいモノを創るために、古い殻は壊す。これは別れではなく、最終進化だ！

その時の衝撃といったらなかったですよ。会社に入って、一番ショックを受けたのは『beatmania』との出会いですね。心の底から「面白い」と思ったのと同時に、メチャクチャ嫉妬しましたね。

――[illegible]

「くやしい――」って（笑）。

――[illegible]わられるようになったのは、どういった経緯で？

大田　『beatmania』との出会いは確かに悔しかったんですが、「よっしゃ、それならもっとオモロイもんつくったろ」と、バネになったのは間違いないですね。だから、『beatmania』は僕が手掛けたわけじゃないけど、いろいろな意味で思い入れが深い作品なんですよ。

導かれた『ファイナル』の意味

――[illegible]

大田　僕が関わるようになったのは『beatmania 6thMIX』からですね。とは言っても、本格的に僕の色が出ているのは『beatmania 7thMIX』（以下『7thMIX』）からだと思います。

『7thMIX』は、僕なりに『beatmania』を掘り下げてみて「最初に感じた衝撃を、プレイヤーにも、もう一度感じてもらいたい」という思いが入ってます。今まで聞いたことのない音や空気を感じてもらいたかったというか……。

僕は、『beatmania』のコンセプトは「迎合する」んじゃなくて「引っ張っていく」だと思っているんですよ。常に新しい音を用意して、プレイヤーに向けて、これまでに無かった新

beatmania historys

ここでは、beatmaniaの誕生から現在に至るまでの簡単な年表を掲載しておこう。

1997年12月　『beatmania』発売

[illegible]　『beatmania 2ndMIX』発売

バリエーション豊かな楽曲がそろった「2nd」。この作品で、ビートマニアは爆発的に人気沸騰。ゲームセンターの中で確固たる「新ジャンル」としての地位を築くに至った。

全国的に開催されたビートマニア頂上決戦。数多くのツワモノdJを輩出したこの大会は、その後のインターネットランキングへと血脈を引き継いでいくことになる。

[illegible]　『beatmania 3rdMIX』発売

1999年1月　『beatmania completeMIX』発売

初の「ベスト盤」として発売された「complete MIX」。過去の人気曲の再編集だけではなく、クオリティの高い新曲も盛り込まれ、ロングヒットを記録する名作となった。

1999年2月　『beatmania IIDX』発売

[illegible]　『beatmania 4thMIX the beat goes on』発売

[illegible]　『beatmania 5thMIX time to get down』発売

[illegible]　『beatmania completeMIX2』発売

[illegible]　『beatmania III』

『the final evolution machine』発売

多くのゲーマーたちを瞬時にして魅了した『beatmania』は、その後、ビーマニシリーズとして多岐に渡る発展を見せていった。情熱のすべては、ここから動き始めたのだ。

「『beatmania』のコンセプトは『迎合する』んじゃなくて『引っ張っていく』だと思っているんですよ」と言う太田氏の弁通り、さまざまな楽曲ジャンルが積極的に採用された。

太田氏が初めて本家beatmaniaのプロデュースを務めた『6th』。サウンドチームから発案された企画を煮詰めた結果、より深い「音の掘り下げ」を試みた作品だ。

より太田氏のカラーが反映された『7th』。「とにかく気持ちよいプレイを」とのコンセプトは、練り直されたノートの配置などに現れている。楽曲も雰囲気を一新。

Profile **YOSHIHIKO OTA**

Producer BEMANI Production
AM Production EAST AM Division

[illegible]が好き。ジェットスキーとウェイクボードが趣味の一つ。とは言え実は、本の虫で活字中毒。インドア、アウトドアとどちらもOKの二重人格的性格。スポーツはサッカー派。ワールドカップはとても楽しみ。WCのおかげで、最近自分は日本人なのだと実感している。

しい感覚を植え付けていければ、と。

――そして、ついに『7thMIX』に続いて、『ビートマニア ザ ファイナル』が登場するわけなんですが、今回『ファイナル』と銘打たれている理由をお聞かせ下さい。

大田 『7thMIX』が終わって、次回出すとすればそれは『beatmania』のベスト版的な位置付けの商品になるだろうな、と漠然と考えていました。

正直、ライトユーザーまで巻き込んで盛り上がった『beatmania』がいろいろな意味で難しくなってきているのも感じていたし、何かしなければならない、という思いは常にあったんです。さまざまな人たちから意見を聞いたり、BBSなどから情報を集めたり、考えに考えまくりました。その結果が今回の『ビートマニア ザ ファイナル』。

これ以上無いくらいの「決定版」にするために、ファイナルと言い切ってしまう必要があったんです。

――これまでもシリーズのベスト盤ともいえる『beatmania complete MIX』などが出ていましたが、『コンプリート』ではなく『ファイナル』というタイトルを採用された[illegible]のですか。

大田 タイトルを見て決意を分かってほしい、というのがありましたし、やるんだったら言い切ってしまえ！ 逃げ道を作る必要はない！ と思ったからですね。

最初は『スーパーコンプリート』とか『アルティメット』とか付けようとしてましたが、やっぱり制作スタッフの思いを正直にプレイヤーへ伝えられる名前が『ファイナル』だったんです。

beatmania 「ファイナル」に込められた情熱

――聞くところによると今回のタイトルは、史上最大級のボリュームを誇っているとか。

大田 すごいです（笑）。新曲総数は40曲以上、さらに再録ナンバーを合わせると、総収録曲数は150曲以上です。ド真ん中ストレートで「これでもか」と言わんばかりの品揃えを実現しました。

――新曲、再録[illegible]去最高ですね。

大田 ただ、数をそろえただけではなく「プレイヤーが求めているもの」を突き詰めていったら、このようなボリュームになったんです。中途半端に終わるのは嫌だったんで、とにかく「プレイヤーを喜ばせたい」という一心で、今回勝負を掛けました。ここまで来ると、商売抜きですよ、もう（笑）。いや、商売としても成り立たないといけないんですけどね。

――新曲を手掛けられているコンポーザーの中には、ほかのビーマニシリーズで活躍されている方の名前も多く見られますね。

大田 言うなれば、今回のタイトルは「びっくり箱」なんですよ。とにかく、ビーマニのいいところを全部ぶち込みたい。現行の人気作家の作品を全部入れる、という狙いはありました。

これまではほかのシリーズで活躍していた――例を挙げるなら「NAOKI」や「dj TAKA」など、ビーマニシリーズを支えてきた数々の魅力を、今回のタイトルには集約させています。

新モードはあえて入れていません。最後の最後でチャレンジャブルなものを入れるより、今まで遊んでくれたプレイヤーをキッチリと楽しませることが最優先だと思ってますので。

今回大切にしているのは「プレイヤーが求めているもの」ですね。広く、とにかくワイドレンジで受け皿を広く――最後の作品はこれしかない、と感じていただくため、最良の選択をしました。

――では、最後にプレイヤーに向けてメッセージをお願いします。

大田 『ビートマニア ザ ファイナル』は、今までシリーズを愛してくれた人々に向けてのプレゼントです。最後の最後まで楽しんでくれると嬉しいですね。

ここで『beatmania』は終わりを迎えます。今まで『beatmania』を本当に愛してくれたプレーヤーに心からお礼を言いたい気持ちでいっぱいです。そして、これを次のムーブメントのための出発点にしたいと思っています。期待していて下さい。

（2002年5月コナミにて。敬称略）

2000年3月 『beatmania CLUB MIX』発売

クラブシーンをリードするアーティストたちが数多く参加した『CLUB MIX』。ゲームの雰囲気のみならず、バラエティ性の豊かさも従来のシリーズとは一線を画す。

2000年5月 『beatmania featuring DREAMS COME TRUE』発売

2000年11月 『beatmania CORE REMIX』発売

2001年3月 『beatmania CompleteMIX2』発売

2001年7月 『beatmania 6thMIX THE UK UNDERGROUND MUSIC』発売

ほぼ一年ぶりの完全新作となった『6th』。一点集中型のディープなナンバーを引っ提げて、シリーズの新たな方向性を示唆した意欲作である。

2002年1月 『beatmania 7thMIX keepin' evolution』発売
『beatmania APPEND 7thMIX』発売

2002年[illegible] 『beatmania THE FINAL』発売予定

新楽曲リスト

No.	ジャンル	曲名	アーティスト名
1	CYBER PUNK	CAT MAN	CALF
2	EURO GROOVE	SYNTH 1997	e.o.s
3	DRUM'N'BASS	SHOX	RAM
4	HIPHOP	HIT'N'SLAP	ASLETICS
5	TRANCE	PURE DREAM	PINK PONG
6	EXPERIMENTAL	赤カーテン	mur.mur.kurotoh
7	DISCO TRANCE	RE-ROOTS	NAPAKICK
8	TECHNO	2.14.13	dj nagureo
9	HYPER EUROBEAT	KISS KISS KISS	NAOKI feat. SHANTI
10	PSYCHEDELIC	Quickening	dj TAKA
11	GUITAR PUNK	Jet World	Mutsuhiko Izumi
12	GOA TRANCE	IMPLANTATION	TOMOSUKE
13	HIP-ROCK	大見解	Des-ROW
14	CANDY POP	CANDY☆	Luv UNLIMITED

今回の『ビートマニア ザ ファイナル』には、ほかのビーマニシリーズで活躍するコンポーザーも多数参加！
まさに、シリーズ集大成の名に相応しい仕上がりになる予定。ここに紹介したほかにも、新曲は多数登場するぞ！

大好評でロケットスタート！『ⅡDX』新連載第2回!!

BEAT RAIZING ⅡDX

～ビート・レイジング ⅡDX～

『beatmaniaⅡDX』シリーズに携わるさまざまな人間をCHECK IT OUT！　ゲームを多角的に掘り下げて、より深くトリップするためのキーワードがここにある！　注目のスペシャルインタビュー第1回は、『ⅡDX』の顔役ともいえるスーパーコンポーザー・dj TAKA氏の登場だ！

Beat Raizing K.P.I. -Key Person Interview- with dj TAKA

──まずは、TAKAさんの音楽のルーツなどをお聞かせ下さい。

TAKA　学生のころはバンドをやってたんですよ。僕はボーカルだったんです。

──その当時から作曲をなさってたんですか？

TAKA　そうですね。オリジナルがあったりコピーをしたりと。雰囲気は……BOØWY系統かな？

──学生のころから、作曲はデジタル環境で行なっていたんですか？

TAKA　ギターで作っていましたね。もともと、コンピューターは興味なくて。初めて触ったのがWin95が発売された時期で、父親がパソコンを買ってきたんですよ。「へー、これで曲が作れるのかー」といろいろいじってみたんですけど、自分では手に負えなくて。それで、当時の知り合いで打ち込み音楽に詳しかった奴が「家に来いよ」と呼んでくれて……それが、実はTaQなんですけど（笑）。

──じゃあ、コナミに入社される前からお知り合いだったんですね。

TAKA　ええ。中学からの知り合いですが、大学時代に打ち込み音楽を教わったり、いっしょに作ったりするうちに親友になりました。ですから、今の自分がいるのも、彼のおかげである部分が大きいですよ。さすがに彼とBEMANIシリーズで相まみえるとは思ってもいませんでしたけど。

──普段はどんな曲を聴かれるんですか？

TAKA　結構何でも聞きますよ。特にジャンルにはこだわりませんね。最近は“激しくないハウス”をよく聞きます。ほかには、ⅡDX系統なら冨家哲さんの作品が気になりますね。

　昔から、いろんな音楽を聴きまくっていて……アイドル時代の松田聖子なども聴いていましたし（笑）、初めて行ったコンサートは、東大の学園祭でやってたとんねるずですから（笑）。

──実にミステリアスなルーツをお持ちなんですね（笑）。作曲のみならず、ゲームシステムやトータルディレクションなどでも活躍されているとのことですが。

TAKA　そうですね。曲を作るほかにも、ゲームの譜面を作ったり、システムのアイデアを考えたりすることもありますね。

──どのパートが一番大変なんですか？

TAKA　曲作りよりも、外部ミュージシャンとの交渉や収録曲全体をいい方向に持っていくことを重要視しています。チームに譜面係やデータ整理係という「専門」の人がいるわけじゃなくて、みんながいろいろなパートを担当しているんですよ。ちなみにシステム部分でいえば『7th』から導入された段位認定は僕のアイデアです。エキスパートコースの曲順などは、軽く意見を出すぐらいですね。

──ちなみに、今までTAKAさんが手掛けられた曲の中で、特に気に入られているものはありますか？

TAKA　新しい曲ほど気に入ってるんですけど、昔の曲は自分で聴いてもびっくりします。恥ずかしいです（笑）。部分的にはいいところもあるんですが、やはり初期の曲は至らないところが多いですね。初期の曲から強いて挙げるなら“I'm in Love again”（『2nd』収録）は気に入っています。

──シリーズは7作続いてきたわけですが、その中でご自身に何か変化はありましたか？

TAKA　そうですね……『3rd』から『4th』の間に制作環境が変わった（神奈川の座間から新宿へ制作室が移転した）ことは、僕個人の中では大きかったです。

──今後TAKAさんが目指していきたい『ⅡDX』の方向性を教えて下さい。

TAKA　ゲームとしてのスタイルは『2nd』の時にある程度見えたと感じましたので、今後はシリーズごとの差異を出すために、その時代やプレイヤーのニーズに合った工夫を盛り込んでいきたいですね。

　後は、やっぱりバンドをやっていたというのもあって“Rock”には思い入れがあるので、機会があれば僕なりの“Rock”を見せていきたいです。

──では、最後に『ⅡDX』のプレイヤーに向けて一言！

TAKA　ゲームを作っている時は、実は苦労してるのかもしれませんが、プレイヤーの皆さんの喜ぶ顔を見るとすべて忘れてしまいます。これからも、いろいろなアプローチで『ⅡDX』の世界を見せていきたいと思いますので、楽しみにしていて下さい！

dj TAKA
コナミコンピューターエンタテイメントスクール・音響サウンドコース卒業後、コナミに入社。代表作は『beatmaniaⅡDX』シリーズ。

History of beatmaniaⅡDX
コナミミュージック　KMCA152　¥2,243（税込）
　dj TAKA氏の震える魂を感じてもらうためには、実際に曲をプレイしてもらうのが一番！　もっと深く楽しみたい、という人は、dj TAKA氏自ら選出したこのディスクもぜひ聴いてみてくれ！

beatmaniaⅡDX 5th style Original Soundtracks
コナミミュージック　KMCA106　¥2,243（税込）
　dj TAKA氏の中でも爆発的人気となり、代表曲とも呼べる「V」が収録されているこの一枚。神秘的な世界を体験することができる。プレイ中に流れるムービーも楽曲に合った世界観で、一見の価値あり。

ⅡDX Hot Line
dj TAKA氏は曲の作り溜めをする方ではなく、ときおり浮かんだインスピレーションを元に、ノートに書き留めたり携帯電話に音声で記録して、アイデアをストックしているらしい。ちなみに、現在よく遊んでいるのはコナミの「麻雀格闘倶楽部」とのこと。ひょっとしたら、ゲームセンターで知らない間にTAKA氏と卓を囲んでいた人もいるかもしれないぞ!?

G.G.G.

Goli's Graphic Gallery

YUZ

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #01
name ： YUZ（ユーズ）
age：?
blood type：A
born：OSAKA
favorite：テクノ、ゴアトランス、スパゲッティー、酒、煙草

2nd styleより登場。大阪生まれの大阪育ち。コテコテに関西人。日夜、素晴らしい音、映像を探してるテクノ人。野球はタイガース、今年の阪神野球は、血が騒ぐ。セリカにタイガースの虎マークを、「猫っぽくて嫌」と言われて大激怒。ヘッドフォンで「六甲おろし」をエンドレスで聞かせて、お仕置き。いつかはⅡDXにも、この曲がテクノにリミックスされて収録されると本気で信じている。
ゲームはシューティングでもレースでも全般的に幅広く好き。自宅を改造し、5.1chの大迫力サウンドでゲームを楽しんでいる。フリーランスでミュージックビデオの制作を主に、映像、デザイン関係などの仕事を幅広く手がけながら、ⅡDXプレイヤーとしても活躍。ⅡDXレベルはトップに引けを取らない相当なものになっている。NYAHに負けっ放しの連敗記録をいつか止めたいと願い、指を「シュオッチ」で鍛える毎日。若手には厳しいが、意外と人情に熱い面もあり面倒見は良い。ⅡDXの仲間内では、リーダー的兄貴な存在。

CELICA

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #02
name：CELICA（セリカ）
age：18?（詳細な出生日は不明）
blood type：AB
born：?（詳細な出生地は不明）
favorites：EUROBEAT、エリカに借りてるファミコン（四角ボタン）、明太子、指輪

3rd styleより登場。詳細な出生地、出生日は不明。猫が相当苦手な18歳。エリカのとは一卵性双生児で、実の妹。実の父は世界を股にかけて演奏する有名ピアニスト。実母はエリカ、セリカの誕生を実父に秘密にし、吹雪の中、北海道の孤児院にてエリカ、セリカを預け、没。その後、セリカは物心付く前に福岡に住む夫婦の養女となり、一人娘として大切に育てられる。なお、自分が養子だとは知らされていない。16歳を機に東京に上京させてもらい、エリカと新宿にて運命の再会を果たす。
以来、気の合う二人という関係になり、一緒にⅡDXをプレイしたり、クラブに行く毎日。どちらも自分たちが姉妹だとは知るよしも無い。ⅡDXを始めて3年目。現在は都内に一人暮らしの美大1回生。Q-JACKの後輩で空間演出デザイン(舞台や照明等)を学んでいる。ⅡDXの曲では、NAOKI曲とTAKA曲が好き。明るくてノリの良い音が特に好み。エリカとさまざまなイベント活動をし、YUZ、士朗たちを巻き込んではⅡDXライフを楽しんでいる。
最近の口癖は「ゴエゴエ。」

THE FUTURE OF BEAT RAIZING Ⅱ DX

当コーナーが必要としているのは、読者のみんなの声！　以下の内容を募集開始するぞ。毎月の締切はほかの投稿ページと同じ、次々号は6月20日必着だ。
●ⅡDXフェイバリットナンバーズ……ⅡDX登場曲なら新旧問わずOK。好きな曲ベスト3の曲名と順位を明記して送ってくれ！　集計結果は9月号から発表していく予定。
●ⅡDXイラスト……登場キャラクターたちのカラーイラストを大募集！　ⅡDXゆかりの人物が掲載作品をピックアップし、コメントする予定だ。これはかなり貴重！

【宛て先】
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「ビート・レイジングⅡDX」係

今月は意外な（？）ルーツを明かしてくれたdj TAKA氏と、前号に続いて涙もののイラストを描き下ろしてくれたGOLI氏、お二人のサイン入り「7th」ポスターを、抽選で2名の読者にプレゼントだ！
応募方法は200ページを見てくれ！

"GOLI" Comment

今回は次回作の衣装でCELICAとYUZが登場です。2nd styleから始まり、現在稼動中の7th styleまでさまざまな場所に絡めて登場させてきた、この二人。バージョンアップするごとに、いろんなスタイルに変えてきました。各バージョンごとに恐ろしいほどに顔、違います(笑)。CELICAの名前は制作チーム宛てに送っていただいたファンのユーザーメールから、YUZは先輩デザイナーの名前に由来しています。

ⅡDX Hot Line
このコーナーに対するすべての投稿は上の宛先でOK。「こんなことをやってほしい」「こんな人物にインタビューしてほしい」などの熱～いリクエストや今月の感想なども随時募集しているぜ！　なお、メール投稿は本誌読者コーナー「A-Fro係」宛てに「ビート・レイジングⅡDX係」とコーナー名を明記して送ってもらえればOK！　君の燃え盛るビート、待ってるぜ！

ARCADIA BRAND NEW UPDATES NEWS CLIP

スターフォックスがアーケードに!?

アミューズメントヴィジョンに続き、ナムコと任天堂が開発提携

去る5月8日、ナムコと任天堂が、ニンテンドーゲームキューブ(以下GC)用ゲームソフトなどの開発や販売において、業務提携することを発表したぞ。

業務提携の要点は三つ。ナムコの目玉ゲームをGCで発売すること、『スターフォックス(仮称)』シリーズ最新作を両社で共同開発すること、ナムコのGC・ゲームボーイアドバンス向けソフトを任天堂が販売することだ。

なーんだ、全部家庭用の話かよ、と思いきや、「スターフォックス(仮称)」を次世代業務用グラフィックボード「トライフォース」への展開を検討すると発表したから大変だ。

この発表が行なわれた当日は、マリオでおなじみ宮本茂氏、そして『スターフォックス(仮称)』の開発を担当することになった塩沢敦氏が、この夢の共同開発のなれそめと意気込みを語った。ちなみに、塩沢氏は『エースコンバット04(以下AC04)』のプロジェクトマネージャーを担当したビッグガイ。

いわく、「リアル志向の『エースコンバット』シリーズではできなかった戦闘機と人とのカラミを表現したい」「それが実現できるのは、『スターフォックス』シリーズのような世界観だけ」という塩沢氏の熱意に任天堂側が応えた形で始まり、主にナムコ側でイニシアチブを取りながら開発を進めていくという話。「実写表現を取り入れる(宮本)」など、従来のシリーズとはかなり趣を異にした仕上がりになりそうで、今後の展開には目が離せないね。

さて、肝心の『スターフォックス(仮称)』の「トライフォース」版だが、今のところは「検討中」というレベルでしかなく、具体的な展開についてはまだ決まっていないようだ。

■記者会見出席者近影(右から)
■任天堂(株)
取締役 業務本部長 波多野 信治
取締役 情報開発本部長 宮本 茂
■(株)ナムコ
CTカンパニープロデューサー 塩沢 敦
常務執行役員 CTカンパニープレジデント 原口 洋一

©NINTENDO

※画像は「スターフォックス(仮称)」のイメージです。

サミー製廉価新基板今秋発売!

セガから購入したグラフィックチップが核の「システム X(仮称)」

5月17日、サミーは、セガから購入し、アーキテクチャ技術のライセンス供与を得たグラフィックチップを核に、キット販売やカセット販売を可能にした業務用ゲーム機「システム X(仮称)」を、2002年秋に発売すると発表したぞ。

この「システム X(仮称)」は、既存の業務用ゲーム機において最も低価格な製品供給の実現を目指しているという。

また、セガ及びセガグループは、「システム X(仮称)」向けにコンテンツを開発、供給、さらに、セガが保有する業務用ゲーム基板「NAOMI」にて培われたネットワーク技術やその運営ノウハウを供与することで、業務用ゲーム機器のネットワーク展開をグローバルに推進していくという話だ。

昨年7月に、サミーがセガからドリームキャストの余剰部材を大量に買い取ったことが話題になったけれど、それがこの「システムX(仮称)」として結実したわけだね。

発表によると、この新基板と対応ゲームがターゲットとするのは欧米のライト〜ミドルユーザー層。ショッピングセンターやスポーツ・バーに置いて彼らを取り込み、市場の活性化を図っていく心づもりだ。

日本国内での展開は？　サミーからのタイトルは？　ネットワーク展開の具体的なところは？　などと質問攻めにしたいところだが、今のところ未定のようだ。

日本での展開が未定というところに引っかかりはあるが、サミーには『ギルティギア』シリーズという成功例があるし、自社の開発力が高まってもいる。期待していいのではないだろうか。

サミーがこのシステムを引っさげて、国内に新タイトルをバンバンリリースしてくれることを期待しよう。

最後に、いわゆる「基板モノ」のタイトルが極度に不足していて、窮々としている日本の小さなゲームセンターを代弁して、「システムX(仮称)」は日本国内にこそ必要なものだ！　と主張しておこう。

GW中 ゲームイベント満員御礼!

バーチャBT杯、ゲームミュージックイベントLEGEND大成功

前号の「BRAND NEW UPDATES」や「ゲーセンイベント準備会」ほか、アルカディアの記事で予告したように、ゴールデンウィーク中はさまざまなアーケード関連のイベントが催された。

特に『バーチャファイター4』関係のイベントはすさまじく、5月5日に行なわれた右の「第4回ビートライブカップ」は、北は北海道から南は九州まで、全国津々浦々から強者が集まり、結果として参加者総勢1100人強の巨大な全国大会となった。

また、5月4日に行なわれたゲームミュージックイベント「LEGEND」も、スタンディング5時間の長丁場イベントにも関わらず700人(超満員)の入りで、大盛況のうちに幕を閉じた。両方とも、今号に詳細なレポート記事があるぞ。

下の写真を見るだけで、BT杯がどれだけの熱気だったか分かっていただけるだろうか。右は、この猛者の群れを勝ち抜いた鉄人たち。長丁場の戦いを見事乗り切った真の勇者だ。詳細は106ページからの『バーチャファイター4』のページを参照のこと。

松前公高氏・めがてん細江氏・nanosoundsといったそうそうたるメンツのDJプレイに会場は酔いしれた。詳細は180ページからのDigitalDiscを参照のこと。古城祐三氏の、「クラブミュージックどこ吹く風」というプレイも、ある意味潔かった。

プレイモア、アルゼを訴える

SNKからの遺産をめぐり、両社の主張が激突!

5月14日、株式会社プレイモアは、アルゼ株式会社に対し訴訟を起こしていることを明らかにした。内容は、「プレイモアがSNKから権利を引き継いだパチスロ機の権利を侵している」というもの。

株式会社プレイモアのホームページ(http://www.playmore.co.jp/)に掲載された内容を要約すると、昨年10月30日のSNK破産宣告と同時に引き継いだ権利に対し、『クレイジーレーサー』『IRE-GUI』『爆釣』の権利をアルゼが意図的に侵している、というもの。

文章の中でアルゼのことを「故意に侵害行為を続け」「悪質」と書いている部分もあり、かなり激しい口調に感じられる。

これに対しアルゼは「プレイモアの訴えはまったく根拠が無い。そもそも、SNKから譲りうけたという権利も、もともとSNKが所有していたものかどうかも疑問であり、徹底して争っていく」というコメントを出した。

直接はアーケードゲームに関わらない出来事ではあるが、かつては提携していたもの同士が訴訟になるのは、残念なことである。

プレイモアHPと、掲載されている提訴についての文章の一部。

コナミ ゲーセン事業撤退

チルコポルト消滅!? 今後はゲーム開発に集中

5月13日、コナミがゲーセンの経営から撤退するとの発表があった。これはアンテナショップとして機能させていた「チルコポルト」の役目が果たされたとの判断から、ゲーセン運営事業をアムリードという広域系オペレーターに譲渡するというもの。そして今後コナミは、ゲームの開発及び販売業に専念するという前向きな方針でもあるようだ。気になるのは、「チルコポルト」が無くなるのか!? ということだけど、お店の名前は変わる可能性はあるけど、引き続きゲームセンターは残るとのことだ。どんなお店になるのだろう?

キャリバーⅡロケテスト

公開ロケテスト、盛況のうち終了

4月末日から5月12日までの約2週間、プレイシティキャロット巣鴨店と同なんば店において、『ソウルキャリバーⅡ』の公開ロケテストが行なわれた。両店にはPC端末によるアンケートも設置され、開発に直に声が届く形となっていた。

今回はロケテストモードとして、使用可能キャラが限定されていたが、デフォルト全員を使用できる製品版も、あと10日ほどで発売されるはずだ。期待して待とう!

怒首領蜂大往生スコトラ
スコアトライアル開催！　この用紙がカギ!!

攻略記事内でも告知している、『怒首領蜂大往生』のスコトラを開催。優勝商品の基板をはじめ、部門賞なども用意される。参加希望の君、下の申込用紙に必要事項を記入の上、ハガキに貼付して、

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
「怒首領蜂大往生スコアトライアル」係　まで送ってくれ！

怒首領蜂大往生スコアトライアル申込用紙

申込スコア(右づめで記入)

使用機体／強化タイプ
タイプ-　　／　　強化

スコアネーム　　ステージ数(全面クリアの場合はALLと記入)

ゲームセンター記入欄
(必ずお店の責任者の方が記入して下さい。印がない場合は申請は無効となります。)

店名
住所
電話　(　　)
責任者名
上記スコアを記録したことを証明します　印

フリガナ		年令	性別	血液型
氏　名			男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話　(　　)		
住　所	〒□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
Eメールアドレス		備考		

渋谷BEE イベント開催
セガ直営のダーツバー、渋谷にオープン

渋谷GIGOの5階に、ダーツやピンボールなどを備えたダーツバーがオープンしたぞ。名前はダーツの針にちなんで「Bee SHIBUYA」。開店の4月28日には俳優の袴田吉彦氏を招いたトークライブも行なわれた。集まったファンからは黄色い声が挙がっていたぞ。ダーツは一回百円でお手軽に楽しめる。マイダーツが欲しければお店でも売っているので、渋谷に行った時は、一度お立ち寄りあれ。

Bee SHIBUYA
東京都渋谷区道玄坂2-6-16
SHIBUYA I'm on DOUGENZAKA BUILDING5F
ＴＥＬ　03-5458-2203
営業時間　13～29時（年中無休）
ホームページ　http://www.bee.style.jp

アドアーズ新店舗開店！
横浜市鶴見区に第一号店発表

前号でお伝えしたように、「ゲームファンタジア」は「アドアーズ」として生まれ変わることとなった。そして、ついに第一号店が、横浜市鶴見区に誕生！　オープニングイベントとして限定263(ツルミ)個の記念販売などが行なわれているので、近所の人もそうでない人も、行ってみるといいだろう。

ADORES鶴見店
神奈川県横浜市鶴見区豊岡町2-4　マツバラビル1～2階（JR鶴見駅西口より徒歩1分）
ＴＥＬ　045-580-5713
営業時間　9～24時（年中無休）

てあたりしだいゲームリスト
-5月17日時点-

タイトル	メーカー	ジャンル
●2002年5月発売予定のタイトル		
GUILTYGEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL	アークシステムワークス・サミー/サミーアミューズメントサービス	2D対戦型格闘
pop'n music8	コナミ/コナミマーケティング	音楽シミュレーション
The Maze of the Kings	ヒットメーカー/セガ	ガンシューティング
ウィナーズクラブ「タイム　トゥ　スピン　ワイルド」	サミー	スロット
●2002年6月発売予定のタイトル		
SOUL CALIBUR II	ナムコ	3D対戦型格闘
WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002	ヒットメーカー/セガ	スポーツ
TECHNIC BEAT テクニクビート	アリカ	テクノアクションパズル
rage of the Dragons	ノイズファクトリー/エボガエンタテインメント/プレイモア/サンアミューズメント	2D対戦型格闘
DEMON FRONT	IGS/アルタ	アクション
ムサピィのチョコマーカー	エコールソフトウェア/セガ	知感パズル
●2002年7月発売予定のタイトル		
ツッコミ養成ギブス　ナイス★ツッコミ	ナムコ	漫才ツッコミ
魔斬－MAZAN Flesh of the Blade－	ナムコ	剣劇アクション
スタートリゴン	ナムコ	アクションパズル
●2002年7月以降発売予定のタイトル(未定含む)		
SOUL SURFER(夏)	セガ・ロッソ/セガ	サーフィン
ビートマニア ザ ファイナル(夏)	コナミ/コナミマーケティング	djシミュレーション
出撃！戦国革命(夏)	コナミ／コナミマーケティング	アクション
麻雀旋風（夏）	オリエンタルソフト	麻雀
F-ZERO AC(仮)(未定)	アミューズメントヴィジョン/セガ(監修：任天堂)	レース
The House Of The Dead 3(未定)	ワウ エンターテイメント/セガ	ガンシューティング
ナイススマッシュ！(未定)	コナミ/コナミマーケティング	スポーツ
DEMON FRONT(未定)	IGS/アルタ	アクション
新・豪血寺一族(未定)	ノイズファクトリー	対戦格闘
BORDER DOWN(仮)(未定)	グレフ	シューティング
Damu Deva(仮)(未定)	アークシステムワークス	シューティング
STARFOX(仮)(未定)	ナムコ／任天堂	シューティング

權太郎隊長
鹿児島で『はちゃめちゃファイター』の桜島だいこんを連想。

ひで隊員
飛行機はとっても耳が痛いので、もう勘弁して下ちゃい……。

日本縦断 ゲームセンターマップ

南国鹿児島のゲーセンを大調査！　薩摩ゲーマーのゲーセン事情はどんな感じ？

※記事中のデータは、取材を行なった4月下旬の内容によるものです。

鹿児島市

天文館 周辺

アーバンスクエア
クラブセガ天文館
タイトーステーション天文館

与次郎ケ浜周辺

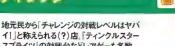
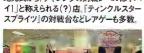
フェニックス ジュニア
フェニックス
セガワールド与次郎ケ浜

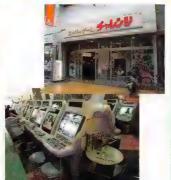
オアシス
チャレンジ
トップガン
プレイシティ中央店

鉄拳シリーズの対戦レベルが高い

チャレンジ

●鹿児島市中央町22-4
☎099-258-7865
●営業時間：8:00〜24:00

地元民から「チャレンジの対戦レベルはヤバイ！」と称えられる（？）店。『ティンクルスタースプライツ』の対戦台などレアゲーも多数。

「ポップン7」のギャラリーがたくさん！学生プレイヤーも多いぞ。

スタッフより
立地的に若い人たちの客層が中心。ゲームを楽しむ人、またマニアの人たちも多く気楽に楽しめるお店です。

「鉄拳4」には鹿児島のトッププレイヤーが集まる。生半可な腕では勝てない！

「K.O.F.」コンボ店員に会おう！

アミューズメントパーク オアシス

●鹿児島市荒田1-40-17
荒田商事ビル1F
☎099-812-5233
●営業時間：11:30〜24:00

パズルゲームが多いハイスコア集計店。対戦は『K.O.F.2001』が盛り上がりを見せている。店員タケさんにコンボを教わるべし！

「K.O.F.2001」の大会速報は写真付きで掲示される。腕に覚えのあるプレイヤーはレッツ参戦。

スタッフより
2週間に1度『K.O.F.』大会を開催致しております。また100円で3プレイできますので、長くゆっくり遊べます。

6/9（日）・6/23（日）
13:00より「K.O.F.2001」大会

店員タケ氏（左）は『K.O.F.』のサイトを運営中。コンボビデオも店内で流れている。右は店長大迫氏。

「地元にはこんなにゲーセンがある」とか「珍しいゲーセンあります！」などの情報をお気軽に報告していただきたい。手作りマップも大歓迎！
宛先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは　location@arcadiamagazine.com

アイコン情報　格 格闘ゲームが盛んな店　音 音楽ゲームが盛んな店　シ シューターが集まる店　メ メダルゲームが多い店　安 全般的に料金設定が安い店　レ レトロゲームが充実している店　連 連射装置などのサービスのある店　A アルカディアクーポン加盟店

イベントと音にこだわりのあるハイスコア集計店

プレイシティ中央町店

●鹿児島市中央町34-10
☎099-252-8884
●営業時間：8:00〜24:00

ヘッドホン完備、プレイ録画オーケーの『ビーマニⅡDX7th』は2週間に1度コース変更有り。鹿児島の有名スコアラーが集まるこの店に、ツーデラファンならずとも絶対行くべし！『ガンダムDX』のテンションも高く絶賛対戦中だ。

『ガンダムDX』では全一スコアを取ったキンケドゥ・ナウ氏が常連。

情報交換ノートもビデオもある『ⅡDX7th』。音をしっかり聴きたい人はヘッドホン持参で！

昔のゲーセンのようにカップ麺販売もしている。レトロゲームリクエストサービスもあるぞ。

スタッフより
音楽ゲームは4曲設定です。『ガンダムDX』のイベントを毎月開催していますので、ご参加よろしくお願いします。

6/8（土）……14:00より第五回ガンダムファイト（『ガンダムDX』2on2バトル）
毎月……BMⅡDX店舗コースランキング開催中

http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/

名作対戦ゲームが安く遊べる

ゲームステーション トップガン

●鹿児島市中央町34-9
☎099-285-3010
●営業時間：7:30〜24:00

ビデオゲームメインの店。ジャンルは格闘とシューティングが多い。100円2プレイと安いので、プレイも大助かり。

『バーチャロンオラトリオタングラムVer5.4』のプレイヤーがわんさか集まる。

入り口付近にはカプコンタイトルの対戦台。対戦を見守る目は真剣！

スタッフより
ゲームの好きな人たちが楽しい時間を過ごしていただけるように、店内のマナー向上を目指しています。

メダルゲームと音ゲーで熱くなれ！

タイトーステーション天文館

●鹿児島市千日町5-6
☎099-224-4849
●営業時間：9:00〜25:00

メダルコーナーには鹿児島で唯一の『フォーチュンオーブ』がある。ポップンは新作もしっかりそろっているぞ。

コナミのビーマニシリーズはバッチリ。キーマニが『2』なのも渋い。

毎月、7日、17日、27日は、メダル増量DAY！

スタッフより
クレーンゲーム、メダルゲームで遊ぶならぜひ当店へ。明るい雰囲気のお店で待ってま〜す！

セガゲームファンの南の楽園

クラブセガ天文館

●鹿児島市千日町15-7
リバティハウス2〜3F
☎099-224-6851
●営業時間：10:00〜25:00

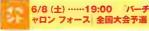
マニアから一般層まで間口が広いゲーセン。毎月開催される『VF4』大会には30人以上のバチャッ子が集まる。平日も夕方からは覇王や帝王クラスが居るぞ。店内に貼り出してあるゲーム関連情報を読むだけでセガ通になれるカモ!?

『バーチャロン フォース』は火・木・土曜日が強制乱入日で料金は100円に下がる。

VF.NETのランキングや『頭文字D』のNETランキングなどを発表しているぞ。

暗幕で覆った『バイオハザード コード：ベロニカ』。雰囲気に浸れるナイス演出。

スタッフより
鹿児島で一番の繁華街・天文館通りにあります。遊びに行く際の待ち合わせ場所にも最適です。

6/8（土）……19:00　『バーチャロン フォース』全国大会予選

http://www.sega.jp/location/kyusyu/cs-tenmon.html

他店には無いゲームを重視

アーバンスクエア天文館店

●鹿児島市千日町14-27 アリサカビル
☎099-225-3304
●営業時間：10:00〜25:00
（土・日・祝は9:00より）

鹿児島市内で唯一『麻雀格闘倶楽部』がある店。『VF4』が100円2プレイなのもオイシイ。2Fのシール機エリアは女子高生に大人気。

『やまとなでしこ』など新機種続々登場。平日は300円に割引される。

4台そろっている『麻雀格闘倶楽部』。薩摩雀子の雀力はいかに!?

スタッフより
他店には無い景品を、数多く取り扱っています。プライズ景品には、絶対の自信あり！

鹿児島市内の移動はバスと市電を使うと安いし楽。今回掲載しているどの店も、近くにバス停か市電の駅があって便利なのだ。でも、鹿児島空港から市内へは、バスで1時間くらいかかるので、イベントに参加する遠征者は遅れないよう時間には注意してね。ちなみにバス代は、今回掲載した店舗に行くならどの区間でも180円で済むでゴワス。対戦で熱くなって終電を逃さないように注意するでゴワス。

セガモバに登録してメダルゲット！

セガワールド与次郎ケ浜

●鹿児島市与次郎1-10-28
☎099-251-4260
●営業時間：10:00〜24:00

メダルゲームでは『モンスターゲート』がブレイク中。メダル貸し出し1000円毎に押してもらえるスタンプをためると、メダルがもらえるサービスもうれしい。

ファミリーが楽しめるマシンが多い。プライズはラッピングサービスあり。

●スタッフより
パチンコ・サミースロットコーナーが人気爆発中！ プライズも取りやすいと評判ですので、ぜひご来店下さい。

セガモバに登録すればメダル50%増量のサービスも受けられる。

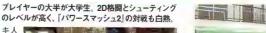
http://sega.jp/location/yojiro.html

鹿児島大生ご用達ゲーセン

モンスター

●鹿児島市荒田2-56-5
☎099-256-9741
●営業時間：9:00〜24:00
（日・祝は10時より）

プレイヤーの大半が大学生。2D格闘とシューティングのレベルが高く、『パワースマッシュ2』の対戦も白熱。

人気のSHTは『怒首領蜂大往生』。キミの名前を刻めるか？

●スタッフより
鹿児島大学から一番近いゲームセンターです。夕方以降、ゲームの上手な人たちが集まりますので、遊びに来て下さい。お待ちしております。

●アクセス：鴨池線・法文学部前停留所下車、徒歩二分

『K.O.F.2001』と『ガンダムDX』の対戦が大人気

お詫びと訂正

No.23のゲームセンターマップにおきまして、本厚木・東海大前のMAP上のゲームセンターの位置が実際の場所と異なる箇所がありました。訂正した地図を掲載するとともに、関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

ビデオはなんと120台以上！ 韓国製のパズルゲームもあったぞ。

鹿児島ゲームセンタートップクラス！

プレイランドフェニックス

●鹿児島市与次郎1-5-25
☎099-253-4062
●営業時間：9:00〜24:00

新作やロケテストが多い店。『VF4』『K.O.F.98』『カプエス2』で連日熱い対戦が繰り広げられる。2Fのエジソンクラブでは大型筐体物・音ゲーの新作をバッチリフォロー。目玉はプロジェクターでスクリーンに投影してプレイする大迫力の『ガンダムDX』。これは必見！

『ガンダムDX』を100インチスクリーンでプレイ。デケエ！ ビグ・ザムがデケエよ！

『BM II DX7th』は2台と大変ゴージャス。『マーシャルビート』もあったヨ。

●スタッフより
ビデオゲームは『VF4』8台を含む県内一の多さを誇り、2Fのエジソンクラブは音ゲーなど大型筐体を多数設置しています。

鹿児島のパチャッ子30人が参加した『VF4』大会の様子。

全国最高レベルのプレイ環境

プレイランドフェニックスジュニア

●鹿児島市与次郎1-5-31
松山ビル1F
☎099-251-9299
●営業時間：9:00〜24:00

入店すると1/24シャアザク（19万8千円・税抜）がお出迎え。その横ではガンプラがショーケースにズラリ。

業界39年の、まさに「機械屋」のおやっさんがプロデュースするゲーセン。レバーは遊びやすいように内部パーツを統一。故障は見逃さず、その場で修理される。おやっさんとその仲間たちは、やりたい放題に店内を「フェニックスジュニア流」に染め上げているのだ。

●スタッフより
19歳以上のお客様を対象とした落ち着いたお店です。初めての方には親切指導。『モンスターゲート』が盛り上がっています。

さまざまなメーカーの大型モニターが、新品同然に稼動している。本当にピカピカなのだ。

バーチャロン筐体に入った『ガンダムDX』。このアイデアを実行したのは、おそらくここが世界初だ。

ゲームセンターの経営を楽しんでいるというオーラがひしひしと伝わってきた、フェニックスとフェニックスジュニア。どのゲーセンに行っても同じような品揃えというのでは、プレイヤーにしてみれば寂しい限り。フェニックスのように「1プレイの価値をどれだけ工夫して高められるか？」を考えれば、おのずとプレイヤーも集まってくるハズ（←偉そう）。

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

アーケードゲーム人気ランキングTOP30（集計期間：2001.10.1〜2002.4.25）

ビデオゲームランキング

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1		Virtua Fighter 4<AM2-SEGA/セガ>	1,618.7
2		機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンプレスト/開発・販売元カプコン>	1,411.5
3		鉄拳4<ナムコ>	633.0
4		THE KING OF FIGHTERS 2001<開発元：イオリス・ブレッツアソフト/販売元：サンアミューズメント>	502.5
5		VIRTUASTRIKER3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	439.0
6		Power Smash2<ヒットメーカー/セガ>	306.0
6		CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001<カプコン>	260.6
8		TETLiS T.A. PLUS<アリカ/彩京>	204.0
9		機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン<発売元：バンプレスト/開発・販売元カプコン>	166.0
10		式神の城<アルファ・システム/タイトー>	146.9
11		METALSLUG4<開発元：メガエンタープライズ・ノイズファクトリー/販売元：サンアミューズメント>	123.1
12		GUILTY GEAR X<アークシステムワークス/サミー>	101.9
13		ホットギミックインテグラル<彩京>	97.1
14		ことばのパズル もじぴったん<ナムコ>	83.0
15		対戦ホットギミックフォーエバー<彩京>	77.8
16		G-taste麻雀<彩京>	67.9
17		上海 万里の長城	66.0
17		兎 野性の闘牌<童/タイトー>	66.0
19		斑鳩<トレジャー/セガ>	64.4
20		怒首領蜂大往生<ケイブ/AMI>	56.9
21		E雀ハイスクール<セイブ開発>	53.0
22		アイドル麻雀ファイナルロマンスR	52.9
23		COLUMNS'97<セガ>	52.2
24		熱中！プロ野球2002<ナムコ>	50.0
25		STREET FIGHTERⅢ 3rdSTRIKE<カプコン>	48.6
26		中国龍2001<IGS/アルタ>	44.9
27		Power Smash<ヒットメーカー/セガ>	38.0
28		BEACH SPIKERS<AM2-SEGA/セガ>	37.8
29		スーパー上海<ホットビー/タイトー>	34.0
30		SPIKEOUT FINAL EDITION<アミューズメントヴィジョン/セガ>	33.5

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。またグレーのものは2001年9月30日以前に発売したタイトル。

Pick Up!

4位 THE KING OFFIGHTERS 2001

2001年10月以降にリリースされたゲームで最も人気が高かったゲームが『ザ・キング・オブ・ファイターズ2001』だ。製作会社の変更などに伴い、リリースされることすら危ぶまれていた作品だけに、オペレータやプレイヤーの期待も高まったと思われる。

メーカー　開発元：イオリス・ブレッツアソフト/販売元：サンアミューズメント
ポイント　502.5

昨年リリースのゲームタイトル強し！

今回のランキングは、毎年行なっているアルカディア大賞のノミネート期間に準じて集計している。この期間とは、10月を基点に区切っているため、現時点で前期が過ぎたことになる。そこで、左表では2001年10月以前にリリースされた作品をグレーで表わしている。これらのゲームは、原則的に次回アルカディア大賞にはノミネートされないが、累計ではランクインしてくる。

このことから分かるのが、2001年10月以前にリリースされた作品の人気が高いということだ。トップ10のうち、9作品がそれにあたる。一方今年ノミネートされる作品は8タイトルしかランクインしていない。それだけ秀作ぞろいだったということになるが、今年のリリース作品にパワーが足りないともいえるだろう。

これから10月にかけて後期として新作がリリースされてくるが、どこまで昨年の作品を凌駕するタイトルが出てくるか興味深く見ていきたい。

コックピット・アップライトランキング

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1		drummania5thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	865.1
2		CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON FORCE<ヒットメーカー/セガ>	650.2
3		DERBY OWNERS CLUBⅡ<ヒットメーカー/セガ>	647.9
4		pop'n music7<コナミ/コナミマーケティング>	573.4
5		DDRMAX DanceDanceRevolution6thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	503.5
6		beatmaniaⅡDX 6thstyle<コナミ/コナミマーケティング>	419.1
6		太鼓の達人2<ナムコ>	404.6
8		スリルドライブ2<コナミ/コナミマーケティング>	383.7
9		TIME CRISISⅡ	279.1
10		湾岸ミッドナイト<ナムコ>	263.9
11		pop'nmusic6<コナミ/コナミマーケティング>	257.3
12		ルパン三世 THE SHOOTING<ワウ エンターテイメント/セガ>	233.1
13		頭文字D Arcade Stage<セガ・ロッソ/セガ>	222.8
14		BATTLE GEAR2<タイトー>	213.3
15		GUITARFREAKS6thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	211.3
16		drummania6thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	210.1
17		beatmaniaⅡDX7thstyle<コナミ/コナミマーケティング>	167.7
17		DERBY OWNERS CLUB Ver.2000<ヒットメーカー/セガ>	124.3
19		GUITARFREAKS7thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	118.6
20		GUN SURVIVOR 2 BIOHAZARD -CODE：Veronica-<カプコン/ナムコ>	110.1
21		THE HOUSE OF THE DEAD2<セガ>	97.5
22		DDRMAX2 DanceDanceRevolution7thMIX	79.5
23		Vanpire Night<ワウ エンターテイメント/ナムコ>	77.1
24		DanceDanceRevolution5thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	76.8
25		犬のおさんぽ<ワウ エンターテイメント/セガ>	75.9
26		シャカっとタンバリン！超PowerUP チュッ！<セガ未来研究開発部/セガ>	74.5
27		ザ・警察官 新宿24時<コナミ/コナミマーケティング>	67.6
28		ザ・警察官2 全国大追跡スペシャル<コナミ/コナミマーケティング>	61.6
29		シャカッとタンバリン！もっとノリノリ新曲追加!!<セガ未来研究開発部/セガ>	50.5
30		CRISIS ZONE<ナムコ>	49.8

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。またグレーのものは2001年9月30日以前に発売したタイトル。

Pick Up!

2位 CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON FORCE

コクピット・アップライト部門における2001年10月以降の作品では『電脳戦機バーチャロン フォース』がトップ。1996年発売の初代『電脳戦機バーチャロン』から足掛け6年。大型筐体モノのシリーズとしてはかなり長寿。固定ファンをガッチリ掴んでいるという強みもある。

メーカー　ヒットメーカー/セガ
ポイント　650.2

長期寿命のゲームもいくつかあるが……

ビデオゲームの項で述べたように、昨年10月以前のリリースとそれ以降により、左表のゲームタイトル色を変えている。ここでもランキングの30タイトル中、今年のアルカディア大賞ノミネートに合致するタイトルは13作品と、やや少ないように感じるだろう。

しかし、コクピット・アップライト型のゲームというものはゲームセンターにおいて長期稼働が役割となるため、ハイペースで新作が出てくることはなかった。一つのタイトルを長く遊ぶという傾向だ。そう考えると、ここまで多くの新作がランクインしている実状は、大型筐体ゲーム自体が短期寿命になったことをも意味する。

前述のビデオゲームの項と論旨に矛盾がありそうだが、このような逆転現象が昨今のアーケードゲームに見受けられる問題の一つと捉えることもできるのではないだろうか。

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話番号
アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
麻生アミュージアム	北海道札幌市北区北40条西4丁目1－1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
クラブセガ札幌	北海道札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1〜3F	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア バーディー店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1〜4F	☎042-724-1477
ゲームファンタジア ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1〜3F	☎03-3200-0884
ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1〜4F	☎03-3496-5856
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1F〜4F	☎0426-48-1288
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5－15－7	☎096-362-2711
三宮サンクス	兵庫県神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404-407	☎078-271-0335
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平ビル内	☎03-3352-1637
スガイ北24	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
スペースV1可部	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4－23	☎0829-34-3311
立川オスローゲーム第1店	東京都立川市曙町2-3-2 高柳ビル2F	☎042-527-9399
立川オスロー5	東京都立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル	☎092-724-5971
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ハイテクセガ柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下B1	☎04-7163-9844
ハイテクセガパドック	広島県広島市南区松原町5-15	☎082-262-3335
ハイテクランドセガBREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2－13－9	☎045-313-6435
ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2－11－11	☎029-274-4124
ビッグアップル	埼玉県さいたま市宮町1-9 湯沢ビル1F	☎048-642-3053
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル地下1・2F	☎03-3943-6735
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033

『GG』(ギルティギア)は発売されなかったかもしれない

アーケードゲーム市場から2D対戦格闘ゲームが激減していた時代に、アーケード初参入のデベロッパーが高画質の2D対戦格闘ゲーム『ギルティギア ゼクス』を引っ提げて登場したのは、本誌アルカディアの創刊とほぼ同時期だった。今回は、その続編『ギルティギア イグゼクス』の発売を機に、開発元である「アークシステムワークス株式会社」にお伺いした。

第十八回

株式会社アークシステムワークス

Devoting All Energy To GAME

── 早速ですが、アークシステムワークスを設立した経緯などを教えて下さい。

木戸岡　僕はもともとプログラマーだったんです。その当時勤めていた会社を退社したとき、「今から普通のサラリーマンをやれるのか?」といった考えもありましたので、1988年の1月に会社を設立しました。

── そんなに簡単にゲーム会社を作れるものなんですか？

木戸岡　当時はファミコンが全盛期で、PCエンジンやメガドライブなども出始めていましたし、仕事は今と比べものにならないぐらいありました。新規のソフトハウスがやっていけるだけの土壌があったんです。

── ではその後、自社ブランドで発売していくきっかけになったのは……？

木戸岡　スーパーファミコン時代に資金が多少できたので、プレイステーション(以下PS)が出るタイミングでやってみようか、と。

本当はゲームギアで1本クレジット表記されているものもあるのですが……それは置いておくとして(笑)、PSで発売したシューティングの『エグゼクター』がアークブランド初のタイトルということでお願いします。

── それまで2Dの世界だったところから、3Dになって大変な苦労などはしましたか?

木戸岡　プログラムの面では、それほど変わらないですね。それよりも、途中でプログラマーが逃げた事の方が大変でしたよ(笑)。仕方ないので、僕が後を引き継いで、絵描きの貞森と二人で仕上げました。

その後は『ウィザーズハーモニー』で、何とはなしにブランドイメージができていった感じですね。同人やコスプレ層など、固定ファンが付いてくれましたが、そのあたりは狙っていたわけではないんです。確かにあの路線系は作るのに手間が掛からないしやってみたいよね、と、コツコツ少人数でやっていただけなんですよね。

── そして、次に『ギルティギア ゼクス(以下GGX)』の元となる『ギルティギア(以下GG)』が発売されるわけですね。

木戸岡　あ、実はその間に会社が一度空中分解していて、『GG』は発売されなかったかもしれない状況だったんです(笑)。

── え？　それはどういう事ですか!?

木戸岡　その年の夏に、ほとんどのスタッフが総取っ替えされているんです。

当時の『GG』オリジナルメンバーで、残ったのは石渡含む数名だったんです。これでは続けられないな……とも思っていたので、彼に続けるか聞いたら「やりたい」と言うので、じゃぁスタッフを集めて心機一転、好きなようにやれば？　と自由にやらせたんです。

── なるほど。その社長の判断と石渡さんの情熱が『GG』を完成に導くきっかけになったんですね。

では、『GGX』を業務用として発売する事になった経緯などを教えて下さい。

木戸岡　最初はPSの『GG』をドリームキャスト(以下DC)に移植するという話だったんです。でも、対戦格闘ゲームの主戦場は業務用だし、どうせならNAOMIでやりたいよね……といった形で話が変わっていったんです。

── 当時のサミーといえば、ビデオゲームの方はほとんど手を入れていない状況だったと思いますが、どういった経緯でサミーに話を持っていかれたんですか？

木戸岡　実は……最初はセガに話を持っていったんですが、紙っぺら1枚で断られてしまったんです(苦笑)。そこで、知り合いのツテを辿っていったら、サミーに拾っていただけたんです。

『GGX』の制作は「ピックパック(※現在は有限会社ピックパックエアリアル)」という開発集団の藤原がやりたいと言うので、まかせることにしました。そこで、石渡に最初の2〜3カ月ぐらい手伝いで参加してきてよ、と行かせたら……2年帰って来なかったですね(笑)。

── アーケード業界が下降線を辿っている中、これだけのヒットを飛ばした作品が出てきたのは衝撃的でした。

株式会社 アークシステムワークス
代表取締役

木戸岡 稔

きどおか・みのる

生年月日・1959年12月17日
出身地・東京都大田区
学　歴・某無名大学　工学部電気工学科　卒
職　歴・大学卒業後　株式会社セガエンタープライゼス　入社
　　　　1986年　同社　退社
　　　　1988年　株式会社アーク設立（現アークシステムワークス）
趣　味・？？？　半田付け

■ギルティギア企業サイト

2000年に『GGX』が発売されてから、ゲームの発売元であるサミー株式会社が運営している『ギルティギア』関連の公式サイトが「guiltygearx.com」だ。ギルティファンならば一度は訪れておくべきだろう。アーケード版『GGX』はもちろん、DC版、PS2版やワンダースワンで発売されているプチシリーズ、元祖PS版『GG』、そして、当然最新作『ギルティギアイグゼクス』（以下GGXX）の情報も公開されている。現在はゆるやかに情報が更新されているが、『GGXX』の発売後は再び盛り上がるのだろう。

また他に、株式会社インプレスコミュニケーションズの総合ゲーム情報サイト『GAME Watch』では、発売に先駆け『GGXX』の体験会をサミー株式会社と共同で開催するなど精力的な動きを見せている。こういう関係であることから、『GGXX』内に開設された特設コーナー「GUILTY GEAR Watch（毎週1回月曜日更新）」が今、プレイヤーから注目されているようだ。

guiltygearx.com　http://www.guiltygearx.com/
GAME Watch　http://www.watch.impress.co.jp/game/index.htm

木戸岡　当時サミーと話をしていた時も勝負はDCで、と話をしていたんですが、こんな大ごとになるとは思いませんでしたね。

今は、『GG』がアークの軸足になっています。ちょっとギルティに傾き過ぎてバランスが悪いんですけど、GGシリーズは、やれるところまでやっていきたいですし、次の軸足も見付けていきたいと思っています。

── これから試していきたいことは？

木戸岡　そうですね……。みんながやりたい事をやっていく。それは作る人たちにまかせているので、どこに行くのか分からないですね。ゲーム制作に対するポリシーが無いので困るんですが（笑）。

── それが無いからこそ、いろいろな可能性を秘めている、といったことなんでしょうね。話は変わりますが、シューティングのメカデザイナーを募集しているそうですが……。

木戸岡　よく知ってますね。実は今、アーケードで『Damu Deva（仮）』というシューティングを作ろうと思っているんですよ。ほかにもいくつか考えています。

── え？　アーケード版ですか!?

木戸岡　そうです。ちょっと遠回りになると思うんですけど……うちのような小さいデベロッパーが、新しい家庭用ゲームをいきなり出しても、売れない時代になってしまった。

だからといって、ソフトを売るのに「何円宣伝費を使いました」って莫大なお金を使った大手の大作ソフトでも、あれしか売れないし、それらとは勝負もできないような状況です。

だったらその分開発費に予算を使い、アーケードで認められ、口コミで評判が広がるようないいものを作って、家庭用の販促効果を狙ってみたいと思っています。

── 家庭用のメーカーは、アーケードは恐いというところが多い中、めずらしいですね。

木戸岡　僕はもともと家庭用が無いころから業務用をやっていましたし、自分たちが作ったものに対し、ゲームそのものの品質が売り上げに直結し、ダイレクトに100円玉が何個入るのかって事が楽しいんですよね。

── では最後に読者へ一言お願いします。

木戸岡　アークはメーカーというよりも、同人クラブみたいなもので、プレイヤーと距離が近くありたいんです。ゲーム好きが集まってコツコツやってますので、失敗もあると思いますが暖かく見守っていて下さい（笑）。あ、あとゲームを作りたいという人はバイトを年中募集していますので、どしどし応募して下さいね。

（敬称略／2002年5月9日／アークシステムワークス本社にて）

新規参入者大歓迎！
MVS最新対戦格闘登場!!

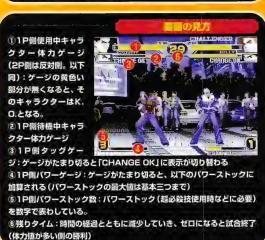
レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
■メーカー：開発・ノイズファクトリー／エボガエンタテイメント
販売：サンアミューズメント　発売：プレイモア
■ジャンル：2Dタッグ格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2002年6月上旬発売予定
■使用基板：MVS

レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
rage of the dragons™

プレイモアが放つMVSの最新作は、2on2のタッグで闘う対戦格闘ゲーム『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ（以下：レイジ）』！　なじみのあるシステムに加え、斬新な新システムも意欲的に取り入れた、豪華な作りのタイトルだ。今月は、新システムに迷わないための詳細解説と、全14キャラの紹介をしていこう!!

Text：モリスケ
協力：ありさかしんや

基本を覚えずして勝利無し！
基本システム解説

基本操作、画面内の情報は、割とシンプル。操作感に戸惑うことは無いだろう。とはいえ、無視できないのもまた事実。

前進、後退、しゃがみ、ジャンプ：該当する方向へレバーを入力
小ジャンプ：レバーを↑要素（↖、↑、↗のいずれか）へ短く入力
中ジャンプ：レバーを↓要素（↙、↓、↘のいずれか）へ入力後、一瞬だけ↑要素へ入力
大ジャンプ：レバーを↓要素へ入力後、↑要素へ入力
ダッシュ：素早く→→へ入力
バックステップ：素早く←←へ入力

画面の見方

①1P側使用中キャラクター体力ゲージ（2P側は反対側。以下同）：ゲージの黄色い部分が無くなると、そのキャラクターはK.O.となる。
②1P側待機中キャラクター体力ゲージ
③1P側タッグゲージ：ゲージがたまり切ると「CHANGE OK」に表示が切り替わる
④1P側パワーゲージ：ゲージがたまり切ると、以下のパワーストックに加算される（パワーストックの最大値は基本三つまで）
⑤1P側パワーストック数：パワーストック（超必殺技使用時などに必要）を数字で表わしている。
⑥残りタイム：時間の経過とともに減少していき、ゼロになると試合終了（体力値が多い側の勝利）

スタートラインはみんな同じ
少しずつ覚えていけばOK

今、『レイジ』がオススメな理由（ワケ）！

安心設計だから今日から楽しめる

完全な新作として登場する『レイジ』だけど、難しい操作を必要とせずにキャラクターを操れるので、初心者にもオススメだ。パートナーチェンジやガードキャンセル攻撃は、ボタンを同時押しするだけで繰り出せる上、即座に無敵状態になるので、強烈なラッシュを仕掛けられても容易に切り返せるぞ。また、空中ガードはさまざまな攻撃をガードできる有効な防御手段ながらも、ジャンプ中にレバーをガード方向に入力するだけで行なえるので、カンタンに使いこなせるはずだ。

たまには空中ガードも負けます。そりゃ万能ではございません。でも、とりあえず安心できる手段なのだ。

防御面だけでなく、攻撃面でも難しい操作は不要。ボタンを順番に押すだけで連続攻撃を繰り出せるコンビネーション攻撃や、自動でパートナーとの連係攻撃をたたき込んでくれるデュプレックスなどが用意されているので、初心者でも爽快感を得ることが可能となっている。

このように、『レイジ』は気軽に遊べるように作られているので、難しそうだと敬遠せず、ぜひ挑戦してほしいぞ。

さぁ、今こそ勇気を出して『レイジ』ライフのトビラを開こう！　大丈夫、きっとスグになじめるハズだから。

『レイジ』が安心な三つの証

一、簡単操作で安心!!也（ナリ）
一、体力二人分で安心!!也（ナリ）
一、無敵で切り返して安心!!也（ナリ）

ミーもオススメね！

R.C.D.事典
残りタイムについて：残りタイムは60秒から減少していき、ゼロになると使用中キャラクターと待機中キャラクターの、体力の合計の多い側が勝つ。また、いずれかのキャラクターが倒されるとその都度残りタイムが10秒追加されるが、60秒以上増えることはない。体力差が開き過ぎて残りタイムが足りない場合は、後述のサレンダーを利用し、残りタイムを増やすといい。

各種行動系のシステムについて

基本操作の入力については前述の通り。ここでは、各行動の詳細について解説しよう。

●ジャンプの性質

本作には4種類のジャンプが用意されている。各ジャンプの軌道については左の図で把握してもらいたい。小・中ジャンプの軌道は低く、迎撃されにくいので奇襲として効果的だが、攻撃を出す出さないに関係無く、着地時には必ず若干のスキが生じる。打点が高過ぎると、反撃を受ける恐れもあるぞ。通常ジャンプと大ジャンプの場合は、着地にスキは無い。

●ダッシュの性質

レバーを入力している間、前方へ素早く移動する。動作終了時にスキは無く、間髪入れず攻撃に転じることも可能。

●バックステップの性質

一定距離後退する。動作開始直後から全身無敵となるので、緊急回避に役立つ。動作終了時のスキも無いので、攻撃を重ねられてもガードができる。ただし、現時点ではリバーサルで必殺技やバックステップが出せないようなので、その点に注意。

各ジャンプの軌道と距離

回避行動

避け(AB同時押し)、前転(➡+AB同時押し)、後転(⬅+AB同時押し)

相手の攻撃を避ける動作の総称で、その場で相手の攻撃をかわす「避け」、前方or後方へ転がりながら回避する「前転／後転」がある。どちらも動作開始直後から打撃に対して全身無敵だが、投げは回避できず、動作終了時には若干のスキができる。なお、前転と後転のスキは体全体にやられ判定が出現するのに対して、避けのスキは足元部分にのみやられ判定が出現するので、避けの方が反撃は受けにくくなっている。

前転／後転

前転は回避手段だけでなく、奇襲としても利用できる。後転は、相手との距離を離したいときに有効だ。

避け

その場で避け動作を行なうため、飛び道具や突進技の回避に適している。遠距離なら反撃も受けにくい。

POINT
●投げには弱い
●動作終了時にスキあり

ガード／空中ガード

立ちガード(⬅)、しゃがみガード(⬋)、空中ガード(空中で⬅要素：⬉、⬅、⬋のいずれか)

従来の格闘ゲームと同じく、ガードはレバー操作で行なう。ジャンプ攻撃や中段攻撃には立ちガード、下段攻撃にはしゃがみガードといった使い分けが必要となる。また、投げは防げず、(超)必殺技をガードした場合は若干のケズリダメージを受けてしまう。このほか、本作には空中ガードが採用されており、ジャンプ攻撃や必殺技のほとんどは防げるが、超必殺技や地上で出す通常技は防げない。

空中ガード

空中ガード後は、攻撃を出せるようになるので反撃に転じよう。ただし、攻撃した側もガードを行なえる。

ガード

一部のキャラクターは、ジャンプ直後に攻撃を出すことで、しゃがみガードの相手にヒットさせることが可能。

POINT
●投げはガードできない
●空中ガードは大抵の必殺技をガードできる

パワーゲージ

パワーゲージは、後述の超必殺技やデュプレックス、ガードキャンセル攻撃を使用する際に必要なもので、下表の×印以外の行動で増加する。ゲージは一杯までたまるとゲージ脇の数値に変化し、最大三つまで(後述のサレンダー使用後は五つ)ストック可能。必殺技のゲージ増加は特殊で、動作が最後まで終了すると相手にヒットorガードさせなくてもゲージが一定量増加するが、攻撃を受けて動作を中断された場合は増加しない。

POINT
●通常技の空振りでは、弱。強共にゲージはたまらない
●投げでもたまらない
●必殺技は相手にヒット／ガードさせた時点でゲージがたまり、動作が終了すると、もう一度たまる。
●サレンダー使用後は、例外的に最大五つまでゲージストックが可能になる

ゲージ増加量の目安

	弱攻撃	強攻撃
通常技を空振りする	×	×
通常技をヒットorガードさせる	小	大
必殺技をヒットorガードさせる	中※	中※
通常技・必殺技をくらうorガードする	微量	微量
投げ	×	×

※必殺技は、技モーション後にもゲージが増加するため、途中でつぶされなければ実際には「中×2」分の増加

投げ／投げ抜け

投げ(相手に近付いて⬅or➡+C)、投げ抜け(相手の通常投げ成立直後にC)

投げはガードを崩す手段として有効だが、成立までに時間がかかるようなので、起き上がり時は狙わない方がいい。投げられた側は、即座にCボタンを押せば投げ抜けが可能。コマンド投げは通常技をキャンセルして出せば連続技に組み込めるが、ジャンプ攻撃の直後はつながらない。なお、投げを狙う際にC→Dとズラし押しすると、投げが成立しなかった場合は後述のコンビネーション攻撃が出るので、ジャンプで逃げる相手に効果的。

投げ抜け

受付時間内であれば、投げ抜けが成立する。レバーはどの方向に入力されていても、投げ抜けはできるぞ。

投げ

投げが成立した場合、相手をつかむような効果音が発生するので、これに反応してCボタンを押してみよう。

POINT
●通常投げは1フレームでは成立しない
●コマンド投げは、投げ抜けができない

超必殺技

必要となるパワーゲージがストックされた状態で、キャラごとに決められたコマンドを入力

パワーゲージを消費して出す、威力の高い必殺技。入力するボタンで、消費するパワーストックの数を選択できるのが特徴。弱ボタンで出すとパワーストックを一つ消費、強ボタンならパワーストックを二つ消費して技を繰り出し、当然弱よりも強の方が威力が高い。主に連続技の締めとして使用するほか、総じて出始めに無敵時間があるので、割り込みやリバーサルとして使えるものが多い。

POINT
●ストックの消費数を選択できる
●超必殺技は基本的に空中ガードできない

ストックを二つ消費すると、一つ消費の場合に比べて、威力が高いだけでなく攻撃動作自体も変化する。

画面暗転時の背景の色は、消費したストックの数で変化。黄は一つ消費、青なら二つ消費したということ。

R.O.D.事典

ガードクラッシュ：相手の攻撃を何度もガードすると、一定時間動作不能となるガードクラッシュが発生する。ガードクラッシュゲージなど目安になるものは無いが、頻繁にガードを固めていなければまず起こらない。なお、動作不能となる時間は短いので、ガードクラッシュさせた場合は素早く反応し、相手の行動可能前に攻撃したい。

壁

ステージの両端には壁が設置されている。ここにダウン状態のキャラクターが接触すると、やられ判定が残った状態で跳ね返ってくるため、追撃が可能となる。壁を利用した追撃は最初の1回のみ可能で、次に接触すると壁が壊れてしまうが、ステージは広くなる。相手よりも先に壁を利用できれば、試合を有利に進められるだろう。なお、最初から壁が設置されていないステージも存在するので、背景で覚えておくといい。

跳ね返ってきた相手には、後述のコンビネーション攻撃からの連続技を決めて、大ダメージを与えたい。

相手を壁付近に追い詰めたら、投げや足払い、ガードキャンセル攻撃などでダウンを奪いたいところ。

ガードキャンセル

相手の攻撃をガード中にCD同時押し

攻撃をガード中の硬直をキャンセルして、専用の攻撃を繰り出す。使うにはパワーストックが一つ必要となるが、無敵時間があるので、相手のラッシュを簡単に切り返せるのが強み。相手にヒットした場合、必ず画面端まで吹き飛ばす性質があるため、後述の「壁」が見えている状況で狙うと見返りが大きい。コマンドがコンビネーション攻撃と重複しているため、コンビネーション攻撃で反撃を狙うと、ガードキャンセル攻撃が出やすいので注意。

ガードキャンセル攻撃がヒットすれば、相手は画面端まで一直線に吹き飛ぶ。カベが見えていれば狙う価値大!!

執拗なラッシュをかけられても、パワーストックがあれば、ローリスクで反撃に転じることが可能だ。

ビリー（Billy）

ジミーと対を成すスタンダードキャラクター。吼龍脚は無敵時間があるものの、発生が遅いのでガードされやすいのが欠点。特殊技は中段のカカト落としだけだが、ヒット時によろけさせる時間が長いためか、キャンセルして強ブルー・レイジを出せば連続ヒットを狙えるので、見返りは大きい。一発を狙おう。

注目技PICK UP！
ブルー・レイジ
↓↙←+BorD（Dのみ×3）

強で出し、ヒットしていたら追加入力を2段目で止め、その後は通常技へつなげるのだ。

COMMAND

技名	コマンド
特殊技	→+B
スラッシュクロス	(↓↘→+AorC)×2
吼龍脚	→↓↘+BorD
ライトニング・テイル	↓↘→+BorD
ブルー・レイジ	↓↙←+BorD(Dのみ×3)
★バックスラッシュ	↓↙←↙→+BorD

ジミー（Jimmy）

炎を操る攻撃を得意とするスタンダードキャラクター。レッド・レイジは炎を飛ばす飛び道具、昇龍打は炎を吹き上げながら上昇する無敵技だ。特に、昇龍打は発生が非常に早いため、割り込みとして使うと効果的。ガン・ブロウは拳を突き出しながら突進する技で、空中の相手に対しても決めることができる。

注目技PICK UP！
↘+A

発生は遅いが、最初に振り上げる腕部分にガードポイントがある。写真のように対空として使えるぞ。

COMMAND

技名	コマンド
特殊技	→+A、↘+A
レッド・レイジ	↓↘→+AorC
昇龍打	→↓↘+AorC
ヒート・ドラゴン	←↙↓↘→+AorC
キャノン・キック	↓↙←+BorD
★ガン・ブロウ	↓↙←↙→+AorC

ソニア（Sonia）

刃物のようにキレのある足技を武器に闘う。サーペント・スラッシュは、跳びヒザ蹴りの後に中段のカカト落としを繰り出す2段技で、出始めに無敵時間があるため割り込みや対空など用途は多い。使い勝手のいい打撃技だけでなく、コマンド投げも持ち合わせているので、至近距離での闘いはお手のものだ。

注目技PICK UP！
サーペント・スラッシュ
→↓↘+BorD

2段技なので、空中ガードされても反撃は受けにくい。

COMMAND

技名	コマンド
特殊技	→+B、↘+B
ファシネイション・シャープ	接近して→↘↓↙←+AorC
スネーク・ホールド	↓↘→+AorC
サーペント・ビット	↓↙←+BorD
サーペント・スラッシュ	→↓↘+BorD
★ガーディアン・マーシー	↓↘→↓↘→+AorC

リン（Lynn）

身軽な動きが持ち味の武術使い。龍炎砲は気を放つような攻撃で、追加でコマンドを入力すると3段まで技が出るため、連続技に組み込むといい。黄龍翔漸波はスピードの速い飛び道具で、けん制に最適。超必殺技の吼龍拳奥義飛龍は、蹴りで突き上げながら上昇するタイプの技。対空として使うといいだろう。

注目技PICK UP！
龍炎砲
→↓↘+AorC

3段まで追加技が出せるので、ダメージは十分。ディレイをかけ過ぎるとつながらない場合があるので注意しよう。

COMMAND

技名	コマンド
特殊技	→+A、空中で↓+B
炎煉拳	→↘↓↙←+AorC
黄龍翔漸波	↓↘→+AorC
龍炎砲	→↓↘+AorC
吼龍脚	↓タメ↑+BorD
★吼龍拳奥義飛龍	↓↙←↙↓↘→+BorD

※各キャラのコマンド表にある「★」の付いた技は、超必殺技です

キャラクタータイプアイコンの見方 ：スタンダードタイプ ：パワータイプ ：スピードタイプ ：トリッキータイプ

インプレ・オブ・ザ・ドラゴンズ

モリスケ ありさかの『レイジ』体験記

―五月某日、新幹線で大阪はプレイモアへと向かい、『レイジ』をプレイしてきました。ここでちょっと、そのときの感想を語りたいと思いますよ～。

モリスケ：システムの基本的なものは『K.O.F.』に近いけど、カベとかサレンダーとか、熱いシステムがいろいろあるね。

ありさか：特にサレンダーは毎試合やってたね(笑)。

モリスケ：いえる。突然ぐったりと倒れるキャラクターに悶絶です。

ありさか：後は、壁があるステージだと、壁の争奪戦がアツイ。1回しか使えないから、多少強引にでもブチ当ててやりたい!!

モリスケ：ありちゃんガーキャンしか狙わねーし(笑)。

……という訳で、操作系はなじみやすく、熱いシステム満載の『レイジ』。難しく考えずに遊べるので、ゲーセンで見かけたら即コイン投入ですよ!!

壁を使った状況限定コンボが、探求心をアオります。

サレンダー

ABCDを押し続ける

使用中キャラクターを故意にギブアップさせる代わりに、待機中キャラクターに残り体力を移す斬新なシステム。体力増加量は、残り体力がそのまま移る以上に+αが見込める(最大値以上は増えない)ほか、パワーストックが必ず二つ増加され、最大で五つまでストックできるようになる。自分の体力が残り少ない場合、積極的にサレンダーを使うべき。パートナーチェンジはできなくなるが、普通に倒されるよりも間違い無く得をするぞ。

体力の増加量は意外と大きく、パワーストック増加も見逃せない。タイムの10秒追加も重要なポイントだ。

残り体力が少なくなったら、倒される前にサレンダー。成立すると、使用中キャラクターがその場に倒れる。

radel ラデル

レスリングを思わせる構えから、奇抜なモーションの技を繰り出していく。スクリューキックは体をひねりながら両足を突き出す多段技で、連続技の締めに使える。デッド・ドラゴンは、前方へ踏み込みつつ両腕を振り上げる。出始めに無敵時間があるので割り込みに使えるほか、攻撃範囲が広いので当てやすい。

注目技PICK UP！
デッド・ドラゴン
→↓↘+AorC

攻撃範囲が広いため、頭上を跳び越えられてもヒットする。

COMMAND

特殊技	↘+B
エスケイプ	↓↘→+AorC
ヘッド・エグゼキューション	接近して→↘↓↙←+AorC
スクリューキック	→↘↓↙←+BorD
デッド・ドラゴン	→↓↘+AorC
★シャドウ・ソード	↓↘→↘↓↙←+AorC

annie アニー

突進技を数種類持つため、奇襲を仕掛けやすいスピードタイプ。ズームは前方へ踏み込みつつ腕を振う突進技。ズーム・クロスは跳び上がって体当たりを見舞う技で、威力が高い。コメットは空中で出す必殺技。斜め下方向へ光弾を発射する飛び道具系の技だ。中距離でのけん制や、相手の起き上がりに重ねていこう。

注目技PICK UP！
イチ・ニ・サン
→↘↓↙←+BorD

ヒット後は追撃可能な突進技。スキが小さめ。

COMMAND

特殊技	[illegible]
ズーム	↓↘→+AorC
ズーム・クロス	→↓↘+AorC
イチ・ニ・サン	→↘↓↙←+BorD
コメット	空中で↓↘→+AorC
★クロスソード	↓↙←↓↙←+AorC

cassandra カサンドラ

特殊な動きで相手を混乱させるスタイルを得意とするキャラクター。フォーレン・エンジェルはジャンプ中にのみ出せる必殺技で、軌道を修正する効果が得られるほか、パワーゲージをためる手段としても利用できる。イノセンスは攻撃を受け止める当て身技だが、発生が若干遅いので出始めをつぶされることもある。

注目技PICK UP！
イリュージョン
↓↘→+BorD

天使の羽根(？)を散らしながらの素早い突進技。弱は相手の目の前、強で出すと相手の背後に出現する。

COMMAND

特殊技	→+B、↘+B
フォーレン・エンジェル	空中で↓↙←+BorD
アンジェル・スラッシュ	→↓↘+AorC
イリュージョン	↓↘→+BorD
イノセンス	→↘↓↙←+AorC
★ホワイトウェイブ	空中で↓↘→↘↓↙←+AorC

oni オニ

手にカギヅメを装着しており、切り刻むような攻撃を仕掛ける。ゴールド・スティールは、追加コマンドを入力することで3発まで出せる技で、連続技の基本となる。カッティング・エッジは広範囲を切り裂く攻撃で、低空で出すとガードされても有利になるため、起き上がりに重ねたり、中距離でのけん制として使える。

注目技PICK UP！
ゴールド・スティール
(↓↙←+AorC)×3

1発当たれば追加技まで連続ヒットするので、連続技に組み込むのに最適。

COMMAND

特殊技	→+A、↘+B
ザ・リッパー	←↙↓↘→+AorC
エア・カット	→↓↘+AorC
ゴールド・スティール	(↓↙←+AorC)×3
カッティング・エッジ	空中で↓↙←+AorC
★ブラッディ・メス	↓↘→↓↘→+BorD

R.O.D.事典

必見!! 特に重要なシステム群

より深く、楽しく「レイジ」をプレイするために……

ここからは、「レイジ」独自のシステムの中でも、特に重要と思われるものについて紹介。これらを知っておけば、きっと役立つぞ!!

チェンジ

タッグゲージMAX時にBC同時押し

コマンドを入力すると、待機中キャラクターが自キャラ後方の画面端から登場。相手キャラクターに向かってダッシュし、縦軸が合うと専用の攻撃を繰り出す。この後、それまでの使用中キャラクターは控えに回り、登場したキャラクターを操作することになる。

このシステムのポイントは、コマンド入力直後から全身無敵となり、登場したキャラクターも無敵になる点。つまり緊急回避として利用できるので、タッグゲージがあれば惜しまずに使っていきたい。なお、控えに回ったキャラクターがダメージを受けていた場合、タッグゲージがMAXまでたまると、減っている体力ゲージの「赤い部分」のみ時間の経過と共に少しずつ回復していく。

このほか、通常技をキャンセルしてパートナーチェンジを行なえたり（特殊技は不可能）、チェンジ時に繰り出す攻撃をキャンセルして必殺技を出せるので、連続技のつなぎとしても有効だ。チェンジ時の攻撃をガードされた場合には、キャンセルして必殺技（ガードされてもOKなもの）を出せばスキをフォローでき、攻勢を維持できるぞ。

ちなみに、パートナーチェンジはしゃがみ状態では行なえないので、レバーの方向には注意。

相手の飛び道具を読んだら、パートナーチェンジで抜けてしまおう。

連続技はもちろん、出す技によってはガードされても問題無し。

パートナーチェンジ後の攻撃はキャンセルできるので……

POINT!

- ●動作開始直後から、使用中キャラクター、待機中（登場する）キャラクター共に無敵状態
- ●チェンジした際の攻撃にも無敵時間あり
- ●パートナーチェンジは特殊技、必殺技などでキャンセルすることが可能

コンビネーション攻撃

CD同時押し

CDを同時押しすると、やや発生の遅いコンビネーション攻撃始動技を繰り出す。これがヒットすると背景が変化し、画面下部のパワーゲージの上にボタンの押し順が出現する。後はその通りにボタンを押せば、連続攻撃が決まるという仕組みのシステムだ。

連続攻撃のラストの技はキャンセル可能なので、ここからパートナーチェンジ→特殊技→必殺技、といった流れの連続技も作ることができるぞ。また、コンビネーション攻撃がヒットした直後にレバーを↑要素方向に入力しておくと、空中版のコンビネーション攻撃に変化する。

こちらは最後まで連続攻撃を決めた後、吹き飛んだ相手にやられ判定が残っているのが特徴。そのため、後述するデュプレックスなどによる追撃が容易に可能となっている。なお、ボタンの押し順はキャラクター別で固定されており、地上版と空中版では異なる。

ちなみに、画面に表示される押し順と違う順番でボタンを押した場合、基本的に攻撃は出ないが、押し順の一番最初のボタンに限り戻ることができる。例えば、押し順がABBCDだとすると、ABABAのように、一番最初のボタンには戻れる。ところが、5回攻撃を当てるとコンビネーション攻撃が終了してしまうため、これを有効に活用できるかどうかは、今のところ不明といえる。

始動技を繰り出すと、残像が付くのが特徴。

ボタンの押し順は、キャラごとに固定なので覚えてしまおう。

最後まで決めたら、キャンセルして必殺技へつなげ。

POINT!

- ●コンビネーション攻撃ヒット時に表示されるボタンの押し順は、キャラクターごとに固定（地上と空中の2種類）
- ●最後の攻撃はキャンセル可能
- ●初段か空中の相手と相打ちになった場合、空中の相手にやられ判定が残っている

ペペ（pepe）

スタンダード

アステカ式格闘術の使い手で、無敵技、突進技、コマンド投げと使い勝手のいい必殺技がそろっている。グリーン・レイジは跳びヒザ蹴りで、出始めに無敵時間があるため対空や割り込みに使用できる。テモックは斜め下に足を突き出したまま降下し、着地後に中段のカカト落としを見舞う。面白い使い方ができそうな技だ。

注目技PICK UP！
イスタック
↓↙←+AorC

前方に踏み込みつつ、拳から球状の気を放出する。ガードされてもスキが小さい。

COMMAND	
特殊技	→+A、↘+B
グリーン・レイジ	→↓↘+BorD
イスタック	↓↙←+AorC
クアウトゥリイ	接近して→↘↓↙←+BorD
テモック	空中で↓↙←+BorD
★ケツアルコアトル	↓↘→↓↘→+AorC

プパ（pupa）

スタンダード

カポエラを駆使して闘う少女。ベンソーはスパナを投げる飛び道具で、弱は水平、強は斜め上方向に飛ばす。フライング・ダンスは蹴りを繰り出しながら上昇する技。出始めに無敵時間があるので割り込みに使おう。超必殺技のアウは、側転しながら足を振り下ろす。中段攻撃なので、プパを相手にした場合は、立ちガードで防ごう。

注目技PICK UP！
カイシャダ
Dタメ押し

ため時間が長くなると、ゲージを使用する超必殺技扱いになるという特殊な技。

COMMAND	
特殊技	→+A、↘+B
パラフォッツ	→↘↓↙←+BorD
ベンソー	↓↘→+AorC
フライング・ダンス	→↓↘+BorD
カイシャダ	Dタメ押し
★アウ	↓↘→↓↘→+BorD

R.C.I.事典

リバーサル入力方法：ダウン状態やガード状態から復帰する際に、すき間無く必殺技を出したい場合、レバー部分のコマンドを入力した後にボタンを押し続けるのがオススメ。タイミングを計ってボタンを押す必要は無いのだ。ただし、パートナーチェンジはボタンを押し続けても出せないので、リバーサルで出すのは困難。

今後のラインナップはどうなってるの？

本誌の広告にて、唐突に今後のタイトルを複数掲載したプレイモア。我々は、真偽を確かめるべく同社を訪れた。
アルカディア「門脇さ〜ん！ 今後のラインナップって、どうなってるんですか？」
門脇さん「現行ラインだけやなく、定期的に新作が出せるように、現在開発検討を進めてますよ……」
アルカディア「じゃあ、次に出るタイトルはどれですか？」
門脇さん「調整中で、まだ決まってないんですよ」
アルカディア「少しでいいから教えてくださいよ〜!!」
門脇さん「2D格闘が出ます！ って発表してるのは全部格闘でしたね。もうすぐお伝えできる予定なので、少しだけ時間を下さい」
……チィッ！ 残念だが情報を入手することはできなかった。だが、どうやら開発していることは確実なので、今後のアルカディアでの発表も楽しみにしてくれ!!

デュプレックス

タックケージMAX時に＋BC同時押し

使用中キャラクターと待機中キャラクターが、協力して連続攻撃をたたき込む。コマンドを入力すると画面が暗転。前方へダッシュしてタックルを見舞う始動技を繰り出し、この時点でまずパワーストックを一つ消費。始動技がヒットすると、使用中キャラクターが連続攻撃を決めた後、後方から待機中キャラクターが登場する。ここで先と同じコマンドを入力すると、さらにパワーストックを一つ消費して二人同時連続攻撃をたたき込む。攻撃後は待機中キャラクターとチェンジすることになるが、追加コマンドを入力しなかった場合もチェンジを行なう。始動技は通常技キャンセルで出せないので、単発で使用することになるが、発生が早く、画面暗転後は無敵時間が存在する。スキの大きな技への反撃に使うといい。空中ガード不能なので、対空として使うのもオススメ。ただし、画面が暗転する前に一瞬スキができるため、引き付け過ぎるとつぶされてしまうぞ（リバーサルで出す場合も同様）。

始動技の発生は早いが、無敵時間は長くない。出始めをつぶされることもしばしば

相手が吹き飛んだ辺りで追加コマンドを入力。追加コマンドも最初と同じ方向であることも覚えておこう。

成功すれば、再度画面が暗転し、追加攻撃が出る

POINT!
- ●画面暗転前が無敵ではない
- ●無敵時間も、それほど長くない
- ●デュプレックスの始動技は空中カードすることができない
- ●空中でヒットしても連続攻撃の演出に入る（技が成立する）

alice アリス

謎のパワー（悪霊？）を使って闘う少女。空中から出せる特殊技と必殺技を持つため、上空からの攻めが強烈だ。ヘッズ・オフはヒザを突き出したまま斜め下方向に降下する技で、中段なのでガード崩しに使える上、低い打点で当てれば反撃を受けない。空中で↓＋Bがガードされた場合のフォローとして出すといい。

注目技PICK UP！
空中で↓＋B

ジャンプ直後Dなどをキャンセルして出し、相手のガードを揺さぶろう。

特殊技	→＋A、空中で↓＋B
イート・イット	↓↙←＋AorC
ライジング・ヘル	→↓↘＋AorC
トゥインクル・トゥインクル	↓↘→＋AorC
ヘッズ・オフ	空中で↓↙←＋BorD
★レッド・ローズ	→↘↓↙←→＋AorC

elias エリアス

巨体を活かした力技で相手をねじ伏せる。シンフルはコマンド投げで、接近戦でのガード崩しに使っていきたい。マグナスは、地中からマグマ状の物体を出現させて攻撃する技で、連続技の締めや相手の起き上がりに重ねていくといい。ホーリー・フレアは大きな円状の炎の飛び道具で、ジャンプで跳び越せないのが特徴。

注目技PICK UP！
マキシマム・デシデリオン
→↘↓↙←→＋AorC

タックル攻撃の後、相手から体力を吸い取るという特殊な性質を持った技だ。

特殊技	→＋A、→＋B
シンフル	接近して→↓↘＋AorC
マグナス	↓↙←＋AorC
ホーリー・フレア	↓↘→＋AorC
ヘル・オア・ヘヴン	←↙↓↘→＋BorD
★マキシマム・デシデリオン	→↘↓↙←→＋AorC

Mr.jones ミスタージョーンズ

怪しげな容姿からは想像できないが、ジークンドーの使い手である。レトロ・ナックルはいわゆる「箭疾歩」のような技で、拳を突き出したまま前方へ軽く突進する。発生が早い上にスキが小さいので、けん制技として非常に優秀。グルーヴ・マスターは低い姿勢で突進後、垂直に蹴り上げるので、連続技の締めに使おう。

注目技PICK UP！
レトロ・ナックル
↓↙←＋AorC

高速で突進する。しゃがんだ相手にも当たり、至近距離でガードされても若干不利になるだけ。主力技だ。

特殊技	→＋A、↘＋B
レトロ・ナックル	↓↙←＋AorC
ガウディ・パンチ	AorC連打
アーク・ブリーゲン	↓↙←＋BorD
ファンキー・インパクト	↓↘→＋AorC
★グルーヴ・マスター	↓↙←↓↙←＋BorD

jae-mo kang カン・ジャエモ

ゴムマリのような体型のプロレスラー。口から炎を吹く攻撃を得意とし、ファイヤー・ボムは前方広範囲、ローリング・ファイヤーは宙返りしながら炎を出す。超必殺技がコマンド投げなので、ガードを崩す手段として狙えるほか、特殊技の↘＋Aをキャンセルして連続ヒットさせるのも有効な使い方だ。

注目技PICK UP！
ボディー・プレス・スペシャル
接近して→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC

全キャラクターで唯一となる、超必殺技扱いの投げ。連続技に組み込めるため、カンの重要なダメージ源となる

特殊技	↘＋A、→＋B、↘＋B
ファイヤー・ボム	↓↘→＋AorC
カーン・アタック	←↙↓↘→＋BorD
ローリング・ファイヤー	↓↙←＋AorC
カーン・スクリュー	→↓↘＋AorC
★ボディー・プレス・スペシャル	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC

R.O.D.事典
キャンセル：レバーと攻撃ボタンで出せる特殊技は、通常技をキャンセルして出すことができる。さらに特殊技自体をキャンセルして必殺技を出すこともできる。中段の特殊技もキャンセル可能なので、連係に組み込むと有効だ。また、空中の相手に特殊技を当ててダウンを奪える場合、キャンセルで必殺技を出すと追撃できることもあるので、探してみよう。

遺跡の深奥へ潜入!!

インプレッション

もうお店にあると思うんで、1度プレイしてみてください(特に2Pプレイがお勧め)。まだ知らない人も多いようですが、リロードは杖を画面外に向けるだけでオッケーですよ。

THE MAZE OF THE KINGS

ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス
■メーカー:ヒットメーカー/セガ
■ジャンル:ガンシューティング
■操作方法:杖型ガンコントローラー
■発売日:2002年5月27日(稼働中)
■使用基板:NAOMI

今回は、ステージ1よりもさらに長くて険しい道のり、ステージ2を攻略していく。そろそろお店にも出回り始めた時期なので、早速近所のお店に探検に出掛けよう!

Text:閃屋

敵キャラクターデータ

お宝探しを邪魔する敵たち。それぞれに対して有効な防具や、敵の攻撃方法と、それに対する処法を掲載した。冒険の手引きとして活用してもらいたい。

道中で登場するメインの敵は、ざっとここに紹介する通り。敵名の下に表示してある防具が、その敵に対して効力を発揮するので、防具選びの参考にしよう。また、敵の種類によっては複数の系統が存在し、これらは体の色や、装備品の違いで見分けることができる。同系統の敵は、外見がほとんど同じでも、攻撃方法や耐久力が違うので注意が必要だ。例えば、左のミイラ男。ステージ1から登場するザコ中のザコという印象が強いが、赤いミイラ男は飛び道具を投げてくる。うっかり勘違いすると危険なので、敵の系統をしっかり見分けて対処していこう。

ミイラ男

接近されるまでに倒せば問題は無い。数が多いときは、冷静に対処しよう。

接近してきてつかみ付くのが主な攻撃。青、赤、金が存在し、ステージ2までで出現するのは青と赤。赤のみ飛び道具を投げてくる。

赤いミイラ男は、なるべく早く倒すようにしたい。飛ばしてくるナイフが危険だ。

人面鳥

[illegible]

青、金の内、ステージ2までは、耐久力が低い青のみが出現する。

イヌ男

プレイヤーに向かって飛び掛かり、かみ付く。青、赤、金が存在し、ステージ2では青と赤が出現する。青に比べて赤は耐久力が高いので、倒し切るまで気を抜かずにいこう。

動きが独特で、急に飛び掛かってくるイヌ男。特に赤と金は耐久力が高いので、倒すまで油断しないように。

ハチ

[illegible]

スケルトン

防具を装備しているスケルトンは、盾や兜以外の部分を狙うのが基本だ。

剣や斧を武器に[illegible]し返されるので注意しよう。

スカラベ

[illegible]

壺男

[illegible]

ヘビ男

[illegible]

奥に居る赤いヘビ男は、[illegible]に攻撃しても効き目が無いぞ。

ゲー事典 特に注意したい敵は、飛び道具を使うミイラ男の赤と、防具を装備したスケルトンだ。ミイラ男の赤が投げてくるナイフは途中で撃ち落とすことができるが、画面内にほかの敵も居るような場合は危険な状況になりやすい。従って、出現場所を覚えて早めに倒していこう。ステージ3以降では、ここで紹介したヤツよりさらに手強いタイプのザコも出現する。

#328 大密林

このエリアは、画面全体に白っぽい霧が掛かっているため、視界が非常に悪い。そのため、ここで出現するハチには、気付かないまま至近距離に近寄られてしまいがち。また、背景を良く見れば[illegible]が落ちているので、見逃さ[illegible]ないよう[illegible]ていこう。

ヘビ男の緑と赤が、同時で出現する場面も、霧で非常に見つらくなっているので狙いにくい。しっかり目を凝らして、確実に倒していこう。

#375 ラーの谷

スケルトンが多数出現するほか、壺男も出現する。壺男は、少し高くなった地形の上から壺を投げてくるが、ナイフに比べて判定が大きく、スピードも遅いので、簡単に撃ち落とせる。吊り橋が見えた所で、赤いミイラ男が2体出現するが、ナイフが飛んでくる前にさっさと倒そう。

壺は、投げられてからでも撃ち落とせる。しかし、複数で出現することが多いため、倒すのにモタモタしていると危険だ。

巨大石像ラー

ステージ2では、大密林とラーの谷、氷河魔宮で、巨大石像ラーが姿を現す。
先月号で紹介した通り、こん棒を持つ右手の肩から手首にサイトが表示される。ただし、ラーの谷で遭遇する場合のみ、顔や腹、胸、膝などほかの場所にもサイトが表示される。順次撃ってサイトを消していこう。

#303 沈没谷

[illegible]でスケルトンが出現するなど、かなり忙しいエリア。盾持ち赤スケルトンが2方向から出現する場面も複数あり、片方だけ早目に倒さないと命取りになる。赤スケルトンは、盾を避けるようにして兜を被っていない頭部を狙って撃とう。

一度に2体を相手にするのはかなりキツイ。目の前に2体並ばれる前に、どちらか片方を必ず倒しておこう。

#255 マグマ地獄

[illegible]どんどん敵がわき出してくる。上の方からナイフが飛んでくるので、しっかり見て撃ち返すか、場所を覚えて先制攻撃をしよう。広い場所で戦うことが多いので、敵とはある程度の距離が確保されている。近付けないようにして進んでいこう。

[illegible]は、バックの壁の色が赤いので、よく注意していないと、飛んできていることに気付きづらい。

STAGE 2

最初のエリアは固定だが、続く二つのエリアは、やはりランダム。敵の攻撃が激しさを増しているので、スキを作らず慎重に進んでいこう。

#201 スフィンクスへの道

ステージ2が始まると、避けては通れないのがこのエリア。ここに入ってすぐの場所で、まずスカラベに遭遇する。砂中から突然飛び出すため、迎え撃つのは難しいが、画面に張り付いてから攻撃しても間に合うので、素早く撃ち落とそう。ラクダに乗って移動し始めると、イヌ男が追走してくる。青を1セット倒すと、青、赤混合の集団が出現し、これも倒すと今度は人面鳥が出現するので、しっかり撃ち落とそう。その後もう1セット、イヌ男が出現するが、今度は耐久力の高い赤の集団。気を引き締めて、倒し切るまで気を抜かないように。

人面鳥には慣れていないと攻撃をくらいがち。気を抜かないように撃っていこう。

最後の集団、赤いイヌ男は耐久力が高いので、飛び掛かってくるものを優先して倒そう。

ゴールデンホークが入った壺を撃て! 素早く動く三つの壺から、お宝が入った本物を見切ろう。

STAGE 2 BOSS マムーン

#444 マムーンの大河

[illegible]

[illegible]

水中に潜って姿を消すと、次[illegible]

サイトが[illegible]かくここ[illegible]ことと基本[illegible]は、ターゲ[illegible]ともに敵[illegible]できる。マムーンの[illegible]画面中央で[illegible]が少ないと[illegible]から近寄ってくる[illegible]。動きが[illegible]すい[illegible]飛[illegible]向かってくる[illegible]に広[illegible]をしっかり[illegible]う。

ゴールデンホークは、ゲットはできたかな? これを入手しないと、マムーンを倒しても、得点が入らないので何としてもゲットしたい。ステージ2のお宝ゲットのコツは、とにかくお宝の入った壺をしっかり見て、それだけを見て目で追い続けることだ。次回はいよいよ最終ステージに突入。どんなお宝が待っているか、お楽しみに!

怒首領蜂 大往生

dodonpachi DAI-OU-JOU

雲海の敵包囲網を突破せよ!!

容赦無い攻撃が襲いかかってくるステージ3は、これまでと比べてもケタ違いの高難度だ。今回はそのステージ3の徹底攻略に加え、だれもが気になるランクの変動を解説。ここが大きな山場、あきらめるにはまだ早い！

大往生タイムズ　平成14年×月×日発行

大往生タイムズ

平成14年×月×日発行
大往生新聞社

2周目 やっぱりあった！

前代未聞!! 1周クリア時に残機没収!!

このさきには
暴力的で
鬼のような
極殺兵器どもが
あなたをまっています。

それでもプレイしますか？

はい　〔いいえ〕

突入条件は依然不明

関係者にかん口令も？

関係筋によると、怒首領蜂大往生に2周目が存在することは、もはや間違いの無い事実であるということだ。

その詳細はまだ明らかにはされていないが、一目でその差が分かるほど難度が高く、目にした人間は思わず「無理」、「終わってる」などの言葉を口にしているようだ。

また、2周目突入時にそれまであった残機がすべて没収され、残0のスタートになることが避けられないとの情報もあり、既に各地で多くの犠牲者が出ている模様。

情報によれば条件を満たして1周目をクリアした際に、2周目に挑戦するかどうかの意志を問われるらしく、その質問に「はい」と答えた場合に限り、2周目をプレイできるという業界初の質問を採用しているとのことだ。

マニアならずとも気になるところだが、詳しい内容など続報をお伝えできるのは一カ月先になるので、首を長くして待っていただきたい。

面白いよ！
『怒首領蜂Ⅱ』だって
絶賛稼働中!!

〜金粉抄〜

◆大往生に2周目。あるとは信じていたが、この目で2周目を直接見たときの安堵感と喜びの入り交じった感情は忘れられない◆もし大往生に2周目が無ければ、井上淳也カレンダーを体に巻き付け、CAVE名義で特上寿司10人前を注文する嫌がらせも辞さず、といった大きな覚悟を持っていた私にとっては、今回の件はまさに青天の霹靂とでもいうべきものだった(続)。

緊急開催!!『怒首領蜂大往生』スコアトライアルスタート！

優勝の栄冠と基板を手に入れるのは、果たして誰だ!?

プレイヤー諸君、ここでビッグニュースだ！　ついに『怒首領蜂大往生』による、スコトラが始まるぞ！　優勝者には、な、何と『怒首領蜂大往生』の基板が与えられるのだ!!　さらに、上位入賞者はもちろん、部門賞。50位までの賞品などが予定されている！　スコトラの期間は、この本が出てから約2カ月。君たちの参加を待っているぞ!!!!

■集計締め切り：7月20日（結果発表は8月末売りのアルカディア10月号にて）
■ルール：一人プレイ、面数優先にて集計します。同面数の場合は、スコアの高い方に高い順位が与えられます。機体別・強化タイプ別の集計はしません（部門トップ賞はそれぞれ選出を予定）
■P55の応募用紙に必要事項を書き込み（コピー可）、ハガキの裏面に貼付して編集部までお送りください

悪夢の弾幕を制覇し、オールクリアの偉業を成し遂げる者はいるのか!?

急げ!!　応募用紙はP55に！

怒首領蜂大往生
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2002年4月17日（稼働中）
■使用基板：専用基板

これが！(2周目を見て腰の引けた)チーム蜂の講師陣だ！

烈怒（れっど）

発売当初からタイプAのエキスパート強化一択と心に決めていた男。しかし、最近2周目1面でひどい目にあってからというもの、ボムの多いレーザー強化に心惹かれている。

形状（けいじょう）

2周目の存在に大喜びしつつも、敵配置とパターンをすぐ忘れてしまうふがいなさに思い悩む毎日。4面のデカ蜂きょうに激突すると、その日はしばらく機嫌が悪いようだ。

必見!! 現時点で判明しているランク関係の事実

●ゲーム中に変動する内部ランクは、基本ランクと弾速ランクで全く別のパラメータとして管理されている。基本ランクは敵弾スピードには関係無く、敵弾の発射間隔、連射数といった要素に関係している。

●ハイパーの使用は、特に弾速ランクの変動と密接に関係している。ハイパーを発動すると、基本ランク、弾速ランク共に一時的に上昇。上昇率は、そのハイパー発動時点における、ハイパーアイテムの使用累積個数（そのゲーム中に使った総数）に比例している。

●ハイパー終了後、基本ランクはハイパー発動前のランクに戻るが、弾速ランクは完全にはハイパー発動前のランクまで下がらない。

●ボス戦でのハイパー発動は道中より敵弾スピード上昇率が高い。基本ランクに変動は無いが、ボスの攻撃間隔が短くなる。

●ミス以外に、基本ランクが下がる要素は無い。弾速ランクはミス以外にも、ボムの使用によって使用累積個数を減らすことができる。

ランクの変動とハイパーの関係

自分に合ったハイパー発動方針が見える!!

ハイパーとランクの関係が、おぼろげながら見えてきた。安全のためにハイパーを使いたい場合の注意点とは？

形状「現時点では、ランクとハイパーの関係について、左のカコミにあるような事実が判明しているわけですが」

烈怒「ハイパー発動が弾速ランクに関係していて、なおかつハイパー終了後も上がった弾速ランクが完全に落ち切らないのは大問題だな」

形状「そうですね。こうなると、安全のためにハイパーを使いたいという人は、少し考える必要がありそうです」

烈怒「ボム代わりにハイパーを使っていくなら、2個以上ストックして発動するのは、無駄にランクを上げるだけってことになる」

形状「2個目のハイパーアイテムが出ても、取らないようにした方がよさそうですね」

烈怒「何かもったいないけど、弾速ランクの上昇は無視できない要素だ。ランクを抑えて、とにかく先に進みたい人には、オススメできるハイパー発動方針だろう」

形状「ただ、2回目のエクステンド（3千万点）に届かないまま3面後半～3ボスで終わることが多い人は、2面の後半だけでいいから、ハイパーを使って稼ぐことを考えた方がいいでしょうね」

烈怒「2面後半だけは、絶対にハイパーで稼ぐべき。4面に行ければ1UPアイテムもあるから、3面を越せるかどうかってのは大きいんだよ。一気に楽しくなるはずだ」

大往生を1.66666……倍楽しむ方法

ランクの上昇を考えると、ハイパー5個発動はやめておいた方が無難だろう。4個でも十分稼げる。

3千万点まで届かずに、3面で終わってしまう人は、2面の後半（中ボス以降）でハイパー4個発動で稼ぐパターンがオススメ。2面後半は比較的簡単にコンボがつながり、ハイパー4個発動なら楽勝で千4百万点以上稼ぐことができる。ランクのことを考えても、狙う価値はあるぞ。

当たる気しねー！ 自機当たり判定大図鑑

タイプA

タイプB

自機と敵弾の当たり判定

見た目に惑わされないように!!

当たり判定という言葉を聞いたことがあるかな？ 大胆で華麗な弾避けをマスターするためには、自機と敵弾の当たり判定を把握することが不可欠だ。

烈怒「この手のゲームって、自機や敵弾の『当たり判定』を熟知するのが、すんげ～重要だよな」

形状「まず、初心者向けに、当たり判定という言葉の意味を復習しておきますか。当たり判定というのは、そこに敵弾が当たると死んじゃうよ～という部分のことです。左のカコミでA・Bのタイプ別に載せてありますけど、中央の四角の部分が、『自機の当たり判定』ということになります。この四角の部分以外…例えば機体部分や翼の先端などには、敵弾が当たってもミスになりません」

烈怒「そんで、当然、敵弾にも当たり判定が設定されてるわけだ。このゲームの場合、敵弾の当たり判定もかな～り小さめに設定されてるぞ。下の連続写真を見てもらえば分かるように、大きめの弾が2個並んでても、平気でその間を抜けられるぐらいだ。この手の見た目は大きい敵弾でも、実際の当たり判定はかなり小さいんだよな」

形状「だからこのゲームって、相当数の敵弾に囲まれて追い詰められても、本当にどうしようもない状況ってそんなに多くないってことなんですよね。逆に、この当たり判定の小ささを理解できてないと、ちょっと弾に囲まれただけで無理だと思ってあきらめちゃいますから。5面ボスとかになると、どうしても下の連続写真レベルの弾避けが必要になる場面もありますよ」

烈怒「敵弾と自機の当たり判定を、きちんと把握している人とそうでない人では、世界が変わっちゃうからな。まずは、狭く見える弾のすき間にも気後れせずに突っ込んでみてほしい。意外と行けちゃうもんだからさ」

形状「やっぱり、実際に自分で経験を積まないことには、当たり判定ってつかめないものなんですよね」

インプレッション

当然のように存在した2周目！ しかもその難度は前作『怒首領蜂』をはるかに上回るとの評判!! コンティニューすらさせない鬼の仕様により、やみくもに高まる神秘性とカリスマ性！ 果たして2周目専用のラスボスは存在するのか？ 本当にクリアは可能なのか？ 2周目クリア時のエンディングは？ 注目せよ！ 21世紀の蜂伝説は、まだ始まったばかりだ!!

大往生に「詰み」は無し!!

スキ間が

無くても

余裕です!!

STAGE 3

本稿の指針

ここが正念場!! 3面生存大計画

これまでのステージに比べて、一気に手応えが増すステージ3。危険な敵キャラの場所を覚え、先手を取っていくことが、今まで以上に必要になってくるぞ。ここを越えれば1周クリアは近い！

勝利への三カ条
- ●敵の出現位置を暗記せよ
- ●危なくなったらハイパー
- ●弾消し効果を利用しろ

BOSS

危険エリアⒶ

烈怒「開幕からいきなり戦艦が出てくるだろ。こいつ固くてムカつくな」

形状「[illegible]にレーザーを当てて壊さないと弾だらけになって、結構まずいことになりますね」

烈怒「ほかのザコを先に処理しておくのは大前提だけどな」

形状「特に、3WAY弾を撃ってくる、ちょっと大きいザコ（天道）は強いですよ！　自機に向かって突っ込んでくるからタチが悪いし……」

烈怒「画面下まで来られるとはっきりいって『詰み』だよなー。まあ出現地点を覚えて、先に撃っちゃえばどうってことないんだけどな」

形状「後、でっかい砲台（羅顎）も確実に場所を覚えて最優先で壊さなきゃ！」

烈怒「確かにヤバイ敵だな。すごい勢いで正確に自機を狙ってくるから、まずこいつだけでも位置を覚えて先手を打ちたいところだよ」

形状「確かにそうですね」

烈怒「後は、固い敵にはレーザーを当てていくのを忘れな[illegible]大丈夫だろ」

形状「あの円形の大きい要塞みたいなの（天衆閣）も、周りの戦車砲を[illegible]してレーザー当ててれば[illegible]く壊れますね」

烈怒「で、危なくなったらハイパー使って緊急回避って寸法だ。ハイパー使用時はショットを多めに撃っていくのもコツだぜ」

形状「そういえばハイパー発動しているときって、レーザーだけで戦ってるといきなりキツくなりますね」

烈怒「そうだろ。この辺りからハイパーの発動が重要になるから覚えとこうぜ」

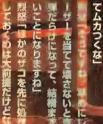
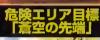
危険エリア目標「蒼空の先端」

蒼空は正面でレーザーを当てよう。弾のすき間を[illegible]。

砲台「羅顎」は[illegible]破壊しておく必要があるぞ

◀天[illegible]多数出現

君の選択は!?

使用機体最新事情

強化タイプ別を合わせると計6機体の中から自機を選択できる。発売から一カ月を経過した現在の巷での一番人気は、タイプBのエキスパート強化のようだ。ワイドショットが強く、ミスした後も一段階しかパワーダウンしないため復活が楽なのも大きいだろう。

しかし、一方でタイプAのレーザー強化を選択するプレイヤーも根強い。こちらはレーザーの強さとボム数に加え、エレメントドール"レイニャン"の存在が大きいようだ。

1周クリアを目指すならタイプBのエキスパート強化が一番楽だ。

巷では搭乗するエレメントドールで決めている人も多い？

危険エリアⒷ

形状「3面の前半でやばいのここでしょ、中ボス出現場所の手前のところ」

烈怒「砲台（羅顎）はあるは、大ザコ（天道）は突っ込んでくるは戦艦（蒼空）はいるわで、大騒ぎだよ」

形状「まずは手前の丸い要塞（天衆閣）を破壊してから、すぐに空中の中型機（天空）の攻撃を避けつつレーザーを当てて破壊して……」

烈怒「ザコ戦車はあんまり相手にしなくていいのがポイントだよな」

形状「そうそう。で、厄介な画面左の砲台（羅顎）を壊してから、一気に右端まで移動して中型ザコ（天道）を処理。それから中央の戦艦（蒼空）って順番でやれば楽ですよ。右に移動するときちょっと弾数は多いけど、処理落ちがかかって少し画面が遅くなるから、意外と大丈夫です」

烈怒「ホントだな。[illegible]もやっちゃいけないのが、左右の敵を無視して中央の戦艦（蒼空）だけ相手するってやつだ」

形状「そうそう。ビビって左右に動かないと、さらに危険な状況になっちゃうんですよね。これってほかのシューティングゲームにもいえることなんだけど」

烈怒「そうだよな～。特にタイプAなんてどんどん左右に切り返さないと、話にならないって感じだよホント」

形状「やっぱりタイプAは上級者向けって感じですね。烈怒さんもAやめてBにしましょうよ。楽ですよ～」

烈怒「やだね。俺は先に進めなくてもタイプAが好きなんだよ！」

形状「いやーそうくると思ってましたよ。ハハハ」

危険エリア目標「左端の羅顎」

画面左の羅顎を破壊したらすぐに右へ移動して天空を処理。

青弾のすき間を[illegible]蒼空にレーザーを当てて[illegible]。

START

巡洋艦　蒼空（ソウクウ）：文中・戦艦

戦艦　天空（テンクウ）：文中・中型機

軌道衛星防衛砲台　羅顎（ラガク）：文中・砲台

軌道衛星基地　天衆閣（テンシュカク）：文中・丸い要塞

STAGE 3 中ボス

準大型制空戦闘試作機 空羅（クウラ）

背景のスクロールが速くなったら中ボスの登場。背景の動く速さに目を奪われて、敵弾を見失わないように注意しよう。また、意外と耐久力が低いので積極的に撃ち込もう。

イガイガ球に注意

中ボスの左右の手のようなパーツは破壊可能だが、無視して中央の本体にのみレーザーで撃ち込むようにするといい。

常にボスの本体に向かってレーザーで撃ち込むようにすれば、同時にイガイガ球に対しても効率よくダメージを与えられるので、楽に展開できるはずだ。

中ボスを破壊するとすぐに中型ザコ（天道）が編隊突っ込んでくるので、画面右から左へショットを撃って抜けよう。ショットが弱い場合は、レーザーを使うように。

弾消し効果で生き残れ!!

これまでも、1面中ボスなどを破壊したときに発生していた弾消し効果。3面後半で出現する「天空」と「双角」を破壊したときにも、少しの間だけ画面上の敵弾を消してくれるのだ。一見難しく見える場所でも、この弾消しを利用していけば簡単に切り抜けることができるので、うまく活用していこう。

弾消しの対象となる敵を破壊、安全を確保してから攻勢に転じよう。

危険エリアⓒ

烈怒「ここでやばいのが中型ヘリ（天頭）だよな。こいつらを破壊し損ねたときの、あの悲惨さは、まさに生き地獄って感じだよ」

形状「確かに。いつどの場所から敵が出てくるかを覚えないと、まずお話にならないですからね」

烈怒「出現パターンちゃんと覚えてしまえば、実はかなり簡単になるよな」

形状「そうそう。自機を画面の左右端に位置させ、ヘリは出現即破壊して弾を撃たせないのがポイントですね」

烈怒「ヘリ編隊①を撃つときに少し自機を上に位置させておけば、逆側から出てくるヘリ編隊②の弾の狙いが上にずれるから、ヘリ編隊①を撃ち終わって右に移動するのが楽になるんだよ」

形状「それって小さいようで実は大きいですね」

烈怒「下に少しずつ動いて時間を稼ぐのもそうだな。ヘリ編隊③を撃つときなんかは、自機をあらかじめ上に寄せておいて、左からくるヘリ編隊④の弾を少しずつ下に避けると楽だよ」

形状「で、ヘリ編隊③を撃ち終わったら、一気に左へ移動するわけですね」

烈怒「そういうこと。[illegible]大型機（衝雲）の攻撃もあるから、最初はなかなか思うようにはいかないけどな」

形状「弾消し効果の[illegible]中型機（天空）の場所と絡めてパターンにすると、覚えやすいですよ。ヘリ編隊さえ処理[illegible]」

ヘリ編隊は、出現してくる画面左右端で即破壊が理想。

前もって逆側の敵弾を誘導しておけば、その後が楽になる。

危険エリアⓓ

形状「ここはDの中型機（天空）を壊して弾消しが発生したら、自機を右端に動かして、そこから一気に左へ動くと楽ですね」

烈怒「3WAY中型ザコ（天道）がうじゃっと出てくるけど、ここはどうしてる？」

形状「俺は画面右に自機を置いておいて、弾がきたら一気に左に移動します。左端に着いたら、またすぐに右に移動して残ってる敵を撃つ……って感じです。それから、ここはレーザーよりショットで撃った方がいいですよ」

烈怒「俺も大体そうだな。タイプAの移動速度なら結構敵を撃ち漏らしても、簡単に切り返せたりするんだよな」

形状「ここはレーザー強化だと少しつらいです」

形状「最後のところは、画面中央下から左右どちらかの中型機（天空）にレーザーを当てて、とにかく弾消しを発生させるのがコツですね」

烈怒「中央のヘリ編隊はどうするんだ？」

形状「完全に無視して大丈夫ですよ。弾幕に追い詰められるけど、少しずつ動けば自機がミスするより先に敵が壊れて、弾消しが起こるから安心してください」

烈怒「そうか！ 弾消しが起こったら逆側の中型機（天空）の前にいけばいいんだな」

形状「そうです。また同じようにレーザーを撃ちながら一番下から少しずつ自機を移動させれば大丈夫です」

烈怒「形状かっこいい～。完全パターンって感じ」

中央から右に移動し、中型ヘリからの弾を少しずつ上に避ける。

弾消しが起こったら、すぐに逆へ移動して、もう一度同じように。

文中及びマップ中に登場する敵キャラ

制空戦闘ヘリ 天額（テンガク）：文中・中型ヘリ

小型戦闘機 天道（テンドウ）：文中・中型ザコ

中型戦闘機 天空（テンソウ）：文中・[illegible]の中型機

中型攻撃戦闘機 衝雲（ショウウン）：文中・空中の大型機

本稿の指針

視点・視野を意識した対弾幕攻略

アドリブの弾避けにも、上達する余地は十分ある。基礎的な弾避けの力を伸ばすため、視点・視野を意識しよう。

勝利への三カ条

- 攻撃の順番を覚えよう
- 弾幕のどこを見るかを意識
- 可能な限りパターン化しよう

3ボスに限らず、本作のボスの攻撃には、完全にパターン化することが難しく、実力で見切って避けることを必要とされるものが多い。こういったタイプの弾避けは、弾幕のどこを見て避けるかが重要なポイントの一つとなる。

視点の移動、視野の拡大収縮を、弾幕の種類や画面の状況に応じて適切にコントロールするということなのだが、シューティングゲームに慣れている上級者は、無意識にこれらのことができているのだ。

今回のボス攻略では、各攻撃の攻略に、できるだけこのようなアプローチの解説を盛り込んでみた。「うまい人は画面のどこを見て避けているんだろう？」という疑問を持っているシューティング初心者は、こういった部分を意識して取り組んでみてほしい。

結局のところ、何回もプレイして慣れるしか無いのだが、上達の速さに差が出るハズだ。

攻撃パターン① 自機を狙う赤弾に注目！

自機を狙う連射赤弾と、扇状に広がってくる青弾の混合攻撃。ボスが赤弾を撃ち始めたら赤弾に注意を払い、赤弾をきっちり避け終えてから直後に迫ってくる青弾のすき間を見切って避ける。赤弾の連射数は次第に増えていくことに、注意が必要となる。

まず重要なのは、連射してくる赤弾が途切れるタイミングを確認しておくこと。

横移動で赤弾を避け切ったら、次の青弾幕に注目し、どこを抜けるかを決める。

攻撃パターン② 弾幕到達時のスキ間を予測！

高速で、等間隔の青弾幕を次々に撃ってくる攻撃。周期的に発射間隔が短い青弾幕が交じるようになっており、場合によってはかなり狭い弾のすき間をくぐり抜けなければならない。微調整のテクニックが問われる場面だ。

このような高速の弾幕の場合、視野を広く持ち着弾地点を予測することが必須。

早めに着弾予測地点の死角に入り、接近してくる弾を視認して微調整する。

烈怒「というわけで、今回は弾避けに関して、視点とか視野がどうとか、そういう方向性で語るってことで」

形状「パターンにならない弾避けの核心ですよね」

烈怒「だよな。今回の画面写真で明るくなっている部分は、その瞬間に特に注目すべき範囲を示しているので、そのつもりで各写真を見てくれ」

まだまだ余裕？ 攻撃パターン①

形状「この攻撃、連射してくる赤弾がだんだん増えていくのがミソですよね」

烈怒「そうそう、赤弾をしっかり最後まで避けておかないとヤバイのよ。赤弾の最後の1～2発が、後続の青弾幕を避ける瞬間に絡んじまうからね。そうならないためには、赤弾の最後の1発が発射されたことを確認して、その弾に当たらない位置までしっかり移動しておくことが重要だろ」

形状「赤弾が来ない位置まで移動しておけば、直後の青弾幕を避けるときも意識を集中できますからね」

烈怒「そういうこった。あ、赤弾を避けるときに、ガーっと大きく動いて避けるのはよくないね。赤弾は正確に自機を狙っているから、少しずつ横に移動すれば問題無く避けられるハズだ」

形状「赤弾を避け切った時点で画面中央付近に位置していれば、直後の青弾幕に一層対処しやすくなるでしょう」

着弾地点を見切れ！ 攻撃パターン②

烈怒「この攻撃からは、高速弾に対する基本的なセオリーが学べるよね」

形状「速い弾に対しては視野を広く取って、着弾点&その死角となる座標を、なるべく早く予測するってことですね」

烈怒「分かってらっしゃる！ この手の弾幕では、一瞬後の状況をどれだけ早く、どれだけ正確に予測できるかが勝負の分かれ目だろ」

形状「速い弾がくるのに、視野が狭くて自機周辺しか見えてないようだと、普通の反応速度では対応でき[illegible]いですからね」

烈怒「バッティングセンターで、ピッチングマシンの目の前に立ってるようなモンだ」

形状「(……無視)当然、予測である以上は実際の着弾点が多少なりともズレてくる可能性があります。上の2枚目の写真のように、弾幕の接近とともに視野を狭めていき、自機と周囲の弾幕を見ながら微調整をして、[illegible]弾幕のすき間を通すことが大切です」

烈怒「視野を自機周辺に持ってきて、自機位置の最終調整が済んだ後は、すかさず再度視野を拡大して次の弾幕に備える。この繰り返しってことになるかな」

形状「このケースは視野の拡大縮小がかなり忙しいですが、スピードに対しては経験を積んで慣れるしか無いですね」

攻撃パターン③ 目指せ完全パターン化!!

画面左に赤弾を引き付けてから、一気に画面右に移動する。

赤弾が右に迫ってきたら、青弾幕をくぐりつつ、左へ逃げる。

左へ脱出した状態。赤弾が迫ってきたら……。

再度青弾をくぐりながら、右へ抜ける。

途切れることの無い連射赤弾＋ボス正面で一定タイミングで交差する連射青弾幕の混合攻撃。赤弾の弾速は遅いものの、自機を正確に狙ってきており、青弾幕をくぐるときに絡んでしまうと非常に危険。

左右に大きく動いて赤弾を引き離しつつ、青弾幕をスリ抜けるルートを自分なりにパターン化するのがポイントだ。ルートを確立すれば、安定して避けられる攻撃だ。

攻撃パターン⑤ 交差する青弾を見切れ!

交差する青弾は、タイミングよく抜けていこう。

ミサイルポッド出現。ある程度撃ち込めば破壊できるのだが……。

ボスの残り耐久力が一定以下になると、この攻撃になる。左右からの交差する青弾が＋4方向赤弾連射が基本攻撃。さらに一定のタイミングでミサイルポッドが出現し、自機を狙った針状弾を連射してくる。ミサイルポッド出現時には、ボスの外装が開く。

攻撃パターン④ 位置取りで明暗が……

広いすき間に入ることができれば、簡単に避けることができる。

扇状の青弾が、連なった状態で撃ち出される。弾速こそ速いものの、ボスの正面付近で待ち構えて広いすき間を通り抜けるようにすれば、全く問題無いだろう。

ショット状態で避けるのが安全。

ここがポイント 攻撃パターン

自機狙い弾に要注意! 攻撃パターン③

烈怒「この攻撃は、[illegible]やむこと無く連射される赤弾が自機を狙っているのがスゴく厄介だな」

形状「正面に自機を狙っているので、ごまかしようが無いんですよ。[illegible]遅いので大きく左右に[illegible]て一時的に[illegible]して、青弾を避けるときに[illegible]しないようにするしか無いですよ」

烈怒「左右に大きく動くタイミングを、完全にパターン化しちゃうのがベストなんだろうな。俺の場合、上の連続写真のような感じで左右移動のタイミングをパターン化したら、ほぼ死ななくなったよ」

正面で避ければ楽勝! 攻撃パターン④

形状「これはもう、[illegible]なりに抜けていけば問題無しですからね。[illegible]が遅いから、移動スピードの速いショットの状態で避ける方が安全かな」

烈怒「一つ前の攻撃パターン③を避け終わったときの位置が、画面端の方だったりすると、この攻撃がすごく避けにくくなる場合がある。それだけ注意していれば、まぁ、大丈夫だろうな」

ミサイルポッドを破壊せよ! 攻撃パターン⑤

烈怒「この攻撃は本気でキツイ。ノーミスで進んでいても、ここで引っ掛かる場合が多いんだよな～」

形状「まあ、交差する青弾を抜けることすら簡単じゃないですよね。タイミングよくスリ抜けるしか無いんですけど」

烈怒「最悪、赤弾にまで絡まれるのだけは避けたいよな。赤弾の射出方向とタイミングは、視界の端でとらえていた方がいいな」

形状「それも、余裕があればの話なんですよね……」

烈怒「で、さらにミサイルポッドが出現する、と。鬼だな、この攻撃パターンは」

形状「ミサイルポッドはレーザーで撃ち込めば意外に早く壊せるから、最低でもどちらか片方は出現と同時に撃ち込んで、早めに壊したいですね」

烈怒「ミサイルポッドは両方撃ちにいってる?」

形状「一応、両方とも撃つつもりでやってるんですけど、無理っぽい場合は片方残したまま針状弾を避けてやり過ごすようにしてますね」

烈怒「そっか……。オレの場合、かなり強引に2機目を壊そうとして、それで逆にミスることも多いんだよね」

形状「片方残しても、案外何とかなりますよ。青弾の状況によっては、無理に両方を撃ちにいかない方がいいと思います」

烈怒「いわれてみれば、確かにそうかも……」

形状「初心者の人にとって[illegible]に対して、[illegible]しまっていいと思いますよ」

視野を意識する攻略・2ボス編

自機周辺の弾幕が薄ければ、視野を広く取って動ける。

追い込まれると視野が狭くなり、その後の状況も悪くなりやすい。

ここでは、2ボスの最後の攻撃を例に、視点・視野のコントロールを考えてみよう。写真Aのように自機周辺の弾幕密度が低い場合は、極力視野を広く保つようにして、弾幕密度の高い部分に巻き込まれないように動こう。写真Bのように、いったん弾幕密度の高いエリアに巻き込まれると、その場を抜けるために自機周辺に視点が固定されてしまい、その後も弾幕密度の低い方へ逃げることが難しくなってしまう。視野を広く保ち、弾幕が薄い方薄い方へと避けていくのがコツだ。

湾岸ミッドナイトR

速い方が正しい――それだけだ

ついに対CPU戦ラストステージ。レイナ、アキオ、そして自分の三つの気持ちが、路面を介して交錯する。

湾岸ミッドナイトR
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：対戦ドライブ
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発売日：稼働中
■使用基板：SYSTEM246

Text：ずるずる㊥

アキオとレイナ

5、6、7ステージと最強のライバルたちを倒すと、サブボスである白いGT-Rを駆るレイナとのバトルになる。
今回は、まずレイナとのバトルを攻略し、続いてシナリオモード最後にして最大のイベント、「悪魔のZ」を駆るアキオとの三つ巴バトルを攻略！

いよいよバトルも佳境へ！　なめてかかると痛い目に遭うぞ!!

最終ステージの流れは、レイナとのバトルから始まり、途中から追い付いてきた「悪魔のZ」との2対1のバトルへと展開する形だ。

その車は
くるおしく
まるで
身をよじらせるように
はしるという

レイナとのバトルの途中で、首都高最速伝説の「悪魔のZ」が登場だ！

ブロックをかわせ！

まずはレイナから

最終ステージ、まずはレイナとのバトル開始。
スタート直後に一気に離されるので、あわてずにこちらもアクセルを全開にしよう。
とりあえず追い付かないことにはバトルも何もない。アザーカーに注意しつつ、丁寧にアウト・イン・アウトでコーナーを抜けて差を詰めよう。

レイナとのバトルがスタート！　スタートと同時に、あっという間に差が……。

環状エリア　接触せずに抜かないと……

レイナに環状エリアで追い付くことは、そう難しくない。
追い付いてしまえば、あとは追い付く方法と同じ様にアザーカーに注意しつつアウト・イン・アウトで走れば、前に出るのは可能だ。
しかし、レイナの加速は相当良いので、コーナー出口で絶対にミスをしないように。
あとはレイナはかなり荒っぽい動きをするので、その動きに巻き込まれて追突しないようにすれば良いだろう。

コーナーの脱出が悪いと、レイナ相手でも簡単に抜かれるので注意！

湾岸エリア　ブロックは大きくかわせ！

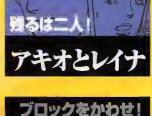
湾岸エリアはコーナーが少ないので追い付くチャンスがなかなか無い。しかし、湾岸線もコーナーが無いわけでは無い。全開で走れる大きな弧のコーナーになると、きっちりインベタで走れば確実にレイナよりは最短コースで走ることになる。徹底できれば追い付くことは可能だ。
接近して追い抜くことはせず、車線を変えて大きく離れて抜くと、強引なブロックをかわして楽に前に出られるぞ。

一気に離されるのでとにかく追う！　他車に接触しようものなら、もうそこで終了。

最終ステージなので、さぞかし手強い相手だろうと思うが、実は他車同様コーナーでミスをしてくれる。自分がコーナーでミスらずに確実にインを突いて走ることができれば、追い付くのは時間の問題。
コーナーの多い環状エリアでは追い付くチャンスは多い。逆に湾岸エリアではコーナーが少ないので、ゆるいコーナーでも徹底したインベタ走行をして早く追い付けるようにしよう。

レイナを追い抜く方法だが、他車と方法は変わらず、コーナーでしっかりインを突くことによって、前に出ることができる。
しかし、レイナのコーナーの脱出速度は速いので、油断するとすぐに抜き返されるので注意しよう。
また、怖いのは先行時のブロックしてくる動き。後ろにいるとわざと減速して追突させようとしてくるので、レイナの真後ろには入らないようにして、ブロック攻撃を受けないようにしよう。

レイナとのバトルを続けてライフを減らしていくとレイナが叫ぶ！　一体、後ろに何が!?

湾岸事典R

レイナのドライブ……原作では油断ならないテクニックをもった女の子首都高ランナー。その速さは黒木をもあわてさせるほど！　チューンは山本氏で、後にレイナは直々に地獄のチューナー、「悪魔のZ」の生みの親でもある北見に依頼し、さらに速いマシンに仕上げている。ゲームでは、結構暴れてくれるので、意地でもアキオには近づかせない意思を感じるね。

最後はアキオ

離されたら……

レイナのライフが少なくなってくるとレイナの行動（台詞）に変化が……。

そう。ついに首都高の伝説、「悪魔のZ」の登場だ！

レイナ撃沈！　残るはアキオのみ！　気を引き締めてアキオを追うぞ。

最終戦は三つ巴。レイナに加えアキオともバトルだ。レイナを抜き、さらにアキオを抜かない限り、勝利はありえないのだ！

このバトルに勝つには、「悪魔のZ」に追い付くまでに、自分のライフをどれだけ温存して来られるかが、大きなポイントとなる。

怖いのは、レイナの追い抜きにかかる時間。レイナの強引なブロックにてこずると、アキオはどんどん前に行くので、知らず知らずのうちにライフが減ることになる。コーナーで一発で追い抜けるようにしないと、勝ち目は無いと思って良いだろう。

湾岸エリア　ひたすら全開で!!

さすがは首都高の伝説にもなる相手。とにかく速いので追い付くのが大変！　アザーカーと接触しようものなら、あっという間にジ・エンド。

ミスをすると離されることは必至なので、ライフの減り方にも注意しないとならない。減り方次第では、追い付いた時には、自分がすでに虫の息状態になっていることも多い。湾岸エリアではノーミスで走ることが、クリアのための絶対条件になるぞ。

アキオを抜いても油断大敵！　並走状態になるとぶつけてくるので押し返すこと。

環状エリア　コーナーで追いつけ！

「悪魔のZ」は速すぎるせいか、コーナーでよくミスるので、追い抜くこと自体はそう難しくない。

ただ、コーナーを脱出する速度が半端じゃなく速い。出口でもたもたしていると簡単に抜きかえされるので、スローイン・ファーストアウトをしっかり徹底すること！

あとは後車マークをマイカーの下からはみ出さないように走れれば、バトルに終止符を打つことができるぞ！

直線では速いアキオだが、キツいコーナーは苦手。ここが追い込むチャンスだ！

ゆるいコーナーでインが空いた！　しかし、アキオがそこにかぶせてくる。

レイナを抜けば、あとはアキオを追うのみ！

アキオも例に漏れず、コーナーが下手なので、追い抜くことは楽。しかし、難しいのは前に出てからのブロック。

ガンガン追い抜きをかけてくるので、いかに押さえ込むかがアキオに勝つポイントだ。

アキオのドライブにはムラがあるので、その動きに巻き込まれないようにしよう。

前に出たらブロックあるのみ!!

アキオの前に出たら必ずブロックをすること！

抜き返されたら、再度抜き返せる可能性は無いことが多いからだ！

ブロックの方法は、とにかく「悪魔のZ」の前を抑えて走る！　完璧に抑えるには、画面に表示されるマークをマイカーの車幅からはみ出さないように、コースの流れに関係なく動き回ればOKだ！

前に出たらマークがマイカーはみ出さないようにし、前に出られないようにしよう！

湾岸エリアではアザーカーとの速度差もあるので、前方にも注意してブロック！

もしブロックが間に合わなくてもあわてないこと！

完全に抜かれる前に「悪魔のZ」の横っ腹に体当たりして、壁に押し付けて追い抜きを阻止しよう！　このブロックが不完全で前に出られても、速度差はあまりないので追い抜くチャンスはまだある！　あとは気合だ!!

残るチューンドカーは……　使用可能車種紹介 PART2

今回紹介するチューンドカーは、初期の段階で選ぶことができないマシンたちだ。

このマシンたちは、時間の経過、もしくは条件を満たさないと出現しないものなので、ここで初めて目にするマシンもあるかも？　やっと乗りたいチューンドカーが！　という読者もいるのではないかな？

その隠されていたチューンドカー6台全部を今回紹介。どれもこれも首都高最速を目指してチューンされたマシンなので、その性能はどれも文句なしだ！

さあ、君はどのマシンをチョイスして、環状線、湾岸線を攻める？

平本

平本のBNR32はすでに選べるようになっている。チューン箇所は加速部分。最新のマシン顔負けの加速を体感できるぞ！

相沢

相沢のJZA80。チューンの箇所も加速部分が中心。ただでさえ速いのに、さらに狂暴な加速を体感することが可能！

神谷

神谷のCP9A。チューンの箇所は、旋回性能部分。FRチックに扱える4WD！　環状エリアは無敵か？

マサキ

マサキのFDも選択可能。チューンの箇所は加速部分と旋回性能。FDのウリのコーナーリングがさらに強化されている！

黒木

黒木のBCNR33。チューンの箇所は、加速と旋回性能部分。速くて曲がるGT-R！　GT-Rらしくない？

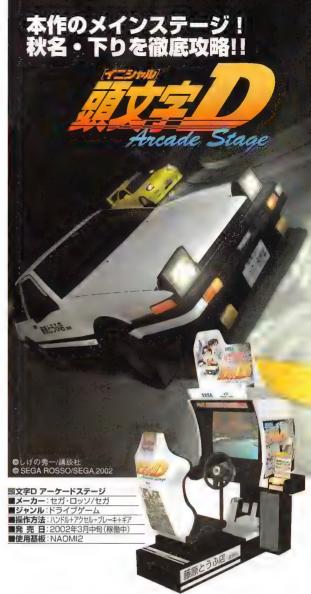
城島

城島のFC。チューンの箇所は、加速と回旋性能部分。オーバーステアの強いマシンになっているぞ！

湾岸事典R

ゲームでのアキオの走り……マシン自体の速さは頭に来るぐらいなんだけど、どうもドライビングテクニックが……。その動きを見ていると、原作の初期のころ、「悪魔のZ」に乗りたてでまだ車と意思の疎通ができず、思うように動いてくれていないような印象を受ける。ま、これがあるから追い付くことが容易なのだが。でも、油断は禁物だぞ！

本作のメインステージ！ 秋名・下りを徹底攻略!!

頭文字D アーケードステージ
■メーカー：セガ・ロッソ/セガ
■ジャンル：ドライブゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日：2002年3月中旬(稼働中)
■使用基板：NAOMI2

主人公"藤原拓海"がとことん走り込んだ秋名山。S字あり、ヘアピンありと、コースレイアウトのトータルバランスがよく取れており、中途半端なドラテクでは、簡単にクリアできないだろう。そこで、今回は秋名の下りをメインに攻略だ！

Text：キャサ夫

秋名 AKINA

上級

目標クリアタイム（※編集部独自に設定）
下り：3'10"00
上り：3'12"00

妙義や碓氷とは、一味も二味も違うコースとなる秋名。コース幅もグンと狭いこのステージは、周回コースではなく「ヒルクライム(上り)」と「ダウンヒル(下り)」によるバトル。複合コーナーにS字コーナー、連続ヘアピンなど、スタートからゴールまで息をつく暇も無いほどタイトなコースレイアウトになっている。後半区間では、連続する激しいコーナーのほかにもこう配に大きな変化が現れ、下りではスピードに乗った状態で走ることになる。妙義や碓氷を走り込んで身に付けたテクニックをどこまで引き出せるかがクリアするための第一歩だろう。また、原作でちょっと気になる走り方……秋名ならではの(藤原親子ならではの？)独特なドライブテクニックも必見！

秋名 全体マップ

コース全長：7552m
第❶区間距離：1680m
第❷区間距離：1962m
第❸区間距離：1884m
第❹区間距離：2026m

CHECK 拓海の必殺テクニック「溝落とし」をマスターせよ！

なんと、原作で拓海が使ったテクニック「溝落とし」がゲーム中でも活用できるぞ！ 溝落としというテクニックは、イン側にある溝に片輪(タイヤ)を落とすことで大きなグリップ力を得て、車が外へ向かおうとする遠心力に抵抗するというもの。このテクニックを使うことで、ドリフト走行を使わずとも速いスピードでコーナーを曲がることが可能となるのだ。

ただし、タイヤを溝に落とすためには車をイン側ぎりぎりまで寄せなくてはならないので、簡単なテクニックとは言い難い。車が壁に接触するような気持ちで挑まないと、うまくいかないぞ。

第2区間始めにある複合コーナーでの溝落としは、タイム短縮に大きくつながる。

プロジェクトK

キャサ夫のインプレッション & 心に残る名場面

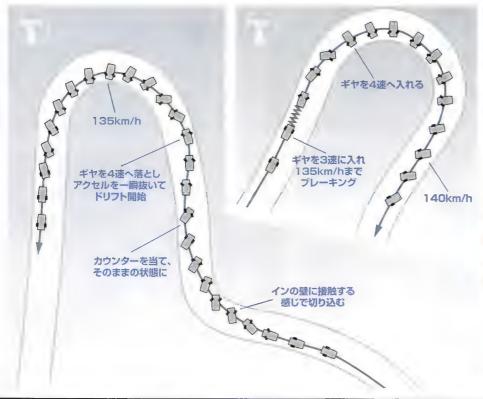
岩城清次や須藤京一、高橋涼介など、秋名では原作同様の登場人物がライバルとして登場する。特に秋名・下りの須藤京一戦では、まさに原作を思い出させるかのようなバトルが展開され、始めはなかなか勝つことができない。そのときに吐く京一の台詞……これがまた悔しいのなんのって！ あまりの悔しさについつい連コインしちゃうんだよね(笑)

愛車の寿命。悲しみが増すなか、86に新たな魂が吹き込まれる……。

因縁の開発者対決！：本誌139~141ページでは、『頭文字D アーケードステージ』と『湾岸ミッドナイト(ナムコ)』の開発者対決(後編)を掲載。今回はこのページで取り上げている『頭文字D アーケードステージ』によるガチンコバトル！ 両者の対談も載っているので、ドライブゲームファンならばとにかく要チェックの内容だ!!

左ヘアピンのきっかけは、あくまでも右コーナーにある。リヤを振る感じで走ってみよう。

第1区間　POINT B

ヘアピン後、少し加速したところでキツめの右コーナーと左ヘアピンコーナーに差し掛かる。一つ目の右コーナーではアウト側から一気にインへ切り込む感じで操作し、その勢いを使って次のヘアピンに慣性ドリフトで進入するのがベスト。右コーナー後、ギヤを4速に落として慣性でドリフトすれば、140キロでクリア可能だ。

第1区間　POINT A

緩い右コーナーの先に、右へ曲がるヘアピンコーナーがある。入り口手前、車を左側に寄せてコーナーの折り曲がったところが見えた付近で、ブレーキング＆3速へシフトダウン。それと同時にハンドルを切ってドリフト開始。ドリフトでコーナーへ進入したら、ギヤを4速へシフトアップし、135キロ前後でクリッピングポイントを通過する。コーナーの出口が見えるまでは、ハンドルを目一杯左に切り続けてドリフトを継続しよう。

アウト側からギヤを3速まで落とし、135キロまで減速してからコーナーへ進入していく。

出口付近は緩い左コーナー。しっかり立ち上がってからギヤを5速へ入力し、車を左に寄せよう。

D事典　**慣性ドリフト**：例えば、右コーナリング中は車の荷重が左にかかる。その荷重をブレーキやアクセルなどを使って減速して一気に右へ移動させ、その勢いを利用して車をドリフトさせるテクニックを慣性ドリフトという。S字コーナーや、連続するヘアピンコーナーではこのテクニックが必要となってくるのでマスターしておこう。

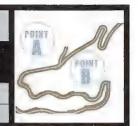
第2区間　POINT A

開始の左コーナーで、始めに車をコース中央に位置させる。その後左コーナーのRがキツくなるので、それに合わせる感じで車を一気にイン側へ。ここでコース左端にある"溝"にタイヤを落とすのだ。うまくいけば175キロでコーナリング可能だ。

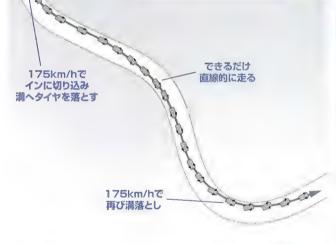
SECTION 2

～第2区間～

目標区間クリアタイム
0'48"00

左コーナーでうまく溝にタイヤを落とすことができれば、175キロ前後でコーナリングが可能。

次の右コーナーは極力直線的に走り、最後の左コーナーも左側にある溝にタイヤを落として走ろう。

第2区間　POINT B

ここはヘアピンにはなっているが、実際には緩いコーナーとキツい二つのコーナーで構成されている。ここでポイントとなるのは、やはり右側にある溝。コーナー進入時、早めにギヤを4速へ落として減速させながらインへ切り込むこと。イン側に車を寄せて、うまく溝にタイヤを落とすことができれば、140キロ前後でヘアピンをクリア可能だ。

ヘアピン進入部でイン側へ寄せるためにも減速は早めに。ギヤを4速へ落としたら140キロまで減速!

タイヤが溝に落ちると、大きなグリップ力を得られる。イン側に張り付いた状態でヘアピンをクリア可能。

秋名山　名シーン紹介

地元のみならず、群馬エリアで最速の名を欲しいままにしてきたレッドサンズの高橋涼介だが、抜群のドライビングセンスを持つ藤原拓海とのバトルでは、辛くも敗北する……。

「走りのテクニックの根元は峠にある」と語る高橋涼介は、秋名で自分の予想をはるかに上回るドライビングセンスを持つ藤原拓海と運命の出会いを果たす……。

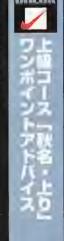
加速が遅い!?

コーナリングに優れた86も、さすがに上りはキツい!?

CHECK　上りコース「秋名・上り」ワンポイントアドバイス

ヒルクライムとダウンヒルの大きな違いは、車のパワーが重要か否か。つまり加速につながるエンジンパワーによって、バトルの行方も左右されるということだ。非力な86は、上りこう配では加速が遅いため、より速いスピードでコーナリングを決めなくてはならないだろう。また偶然なのか、秋名のコースレイアウトは下りでの連続ヘアピンの場合、大抵一つ目の方のRがキツくなっているのも特徴。つまり上りでは、立ち上がる部分でのコーナリングが特に重要となってくるのだ。そのため、目先のことを考えずに立ち上がりを重視した走行ラインが大切になるだろう。

上りこう配でのコーナリングは、ある意味思い切った突っ込みが可能でもあることを忘れずに。秋名の場合は、ヘアピン一つにしても上りと下りで微妙に形状が異なるので、たとえ下りで速く走れたとしても、上りの場合はそのライン取りで速く走れるとは限らないので注意しておこう。

ライン取り：車の走行ラインの取り方を意味する。コーナーを曲がる際は、走行ラインの取り方次第でさまざまな走り方ができ、速さも異なってくる。主に速いといわれているライン取りは、コーナーの入り口でアウト、中ほどでイン、コーナー出口の立ち上がりで再びアウトに沿うという、加速を重視した「アウトインアウト」。

第3区間 POINT A

コーナー進入部分の道幅が非常に狭いPOINT A。しかし、出口付近は道幅が広くなっているので、思いのほか速いスピードでコーナリング可能となっている。コーナー進入時は、早めにギヤを4速へ落とし、ブレーキも使って140キロまで減速。そのまま、ハンドルを左に切ってドリフトを開始する。イン側のガードレールぎりぎりまで車を寄せてクリッピングポイントを通過すれば、道幅が広くなった出口付近で145キロ前後のスピードで加速させながらクリアすることができるぞ。

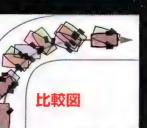
アウト側ぎりぎりまで車を寄せてから減速行動を行ない、イン側へ切り込むのがコツ。やや思い切りが必要。

140キロ前後でクリッピングポイントを通過すれば、道幅が広くなった出口付近をアウトぎりぎりで立ち上がれる。

溝落とし
130km/h
135km/h
135km/h
溝落とし
溝落とし
130km/h
3速120km/hまで減速
135km/h
4速へ入れる
溝落とし

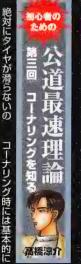
第3区間 POINT B

原作でも見どころとなった5連ヘアピンが、ここ第3区間のPOINT Bだ。実際、POINT B部分にはヘアピンが四つしかないが、これらは徐々にRが緩くなっているのが特徴。また、各ヘアピンのイン側には必ず溝があることも忘れてはならない。ギヤを4速に入れた状態でしっかりとタイヤを溝に落とすことができれば、125～130キロを維持してクリアできるぞ。

一つ目のヘアピンでは、ギヤを3速まで落としてからイン側へ進入。ややイン側の縁石に車を擦る感じで走るとうまくいくかも……。

絶対にタイヤが滑らないのであれば、グリップ走行の方が確実にコーナリングは速いといえる。しかし、コーナーのRとスピードの関係によって、車に掛かる遠心力は強まり、必ずタイヤは滑ってしまうもの。だからこそ、限界のスピードを超えた状態でもコーナリングが可能となる「ドリフト走行」というテクニックが用いられているわけだ。では、駆動形式によってコーナリングにどのような違いが生じるのかを、今回は説明していくとしよう。

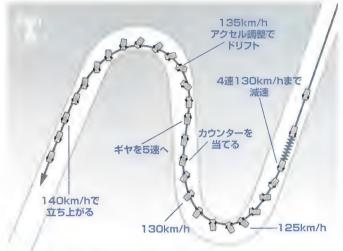
前回、駆動形式別による車の挙動を説明したと思うが、コーナリング時には基本的にその挙動がストレートに症状として現れる。例えば、FF車はフロントに駆動兼操舵輪があるため、ブレーキングなどでリヤタイヤを滑らせても、アクセルを踏めばリヤは自然に進行方向へと向いてくれる。だが、操舵輪がフロント、駆動輪がリヤとなるFR車の場合は、駆動輪が曲がる方向ではなく、常に前方に向かって回転しているため、どうしてもリヤが外に向かって流れやすい。このように、たとえ走行ラインが同じだとしても、駆動形式によって車の状態は全く異なるのだ。

D事典
ステアリング：ハンドルのこと。カウンターステアというのは、主にドリフト時に用いるテクニックとなるが、コーナリング方向とは反対側にハンドルを切ることを意味する。
シフト：いわゆるギヤのことを意味する。ギヤを上げることをシフトアップ、逆に下げることをシフトダウンという。

第4区間　POINT A

連続ヘアピンコーナーのPOINT Aは、ここまでにあったヘアピンよりもRの角度が若干緩いのが特徴。一つ目は、ギヤを4速に落とすと同時にブレーキングで130キロまで減速してコーナーリング。二つ目は、ストレート部分でギヤを5速へ入力し、アクセルを一瞬抜いてドリフトさせてコーナーへ進入すればクリアすることが可能だ。

イン側に溝は無いが、溝に落とす感じでドリフトさせながらイン側に寄るのがコツ。

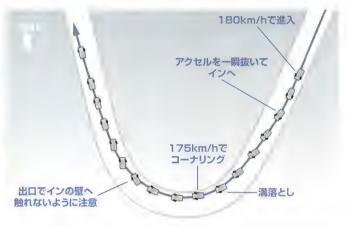
SECTION 4
～第4区間～

目標区間クリアタイム
0'47"00

二つ目のヘアピンは、5速に入れた状態で加速させながらコーナーリングするのがベスト。Rの角度が緩くなっているほか、出口付近も道幅が広くなるので、やや思い切ったドライビングでも問題無いだろう。コーナー出口で、140キロ以上まで加速できていれば合格だ。

第4区間　POINT B

最終コーナーの一つ手前。スピードが180キロ前後という速い状態で、このポイントに突入する。コーナー自体は、Rのキツいコーナーとなっているが、ここは右端にある溝を利用すれば、ほぼ減速を必要とせずにクリア可能となっている。進入時に一瞬アクセルを抜いて、イン側に切り込むきっかけを作るといいぞ。

最終コーナー手前の溝落としは最後の締めの場面でもある。進入部分は特に慎重な操作を。

秋名・上り・TUNED　総合ランキング

順位	名前	タイム	車種	地元エリア
1	ネコバス	2'54"766	RX-7 Type R【FD3S】	HONG KONG
2	ネコバス	2'55"775	TRUENO GT-APEX	HONG KONG
3	ガオ	2'56"202	RX-7 Type R【FD3S】	神奈川県
4	ケンシン	2'56"332	RX-7 Type R【FD3S】	HONG KONG
5	リヨ	2'56"602	RX-7 Type R【FD3S】	神奈川県
6	セガロッソ	2'56"742	RX-7 Type R【FD3S】	HONG KONG
7	ビグザム	2'56"912	RX-7 Type R【FD3S】	HONG KONG
8	ミーモン	2'57"102	RX-7 Type R【FD3S】	山口県
9	カタナ	2'57"198	LANCER EVOLUTION Ⅳ	神奈川県
10	セガロッソ	2'57"515	RX-7 Type R【FD3S】	HONG KONG

上りステージはやや不人気か、1位から10位までのタイム差に約3秒の開きがある。そして、上りに関しては1位が香港！　ここでも圧倒的な強さを見せている。本誌としては、ぜひとも香港プレイヤーの"ネコバス"氏にインタビューしてみたいものだが……果たして実現するか？（望み薄）

秋名・下り・TUNED　総合ランキング

順位	名前	タイム	車種	地元エリア
1	エフデー	2'53"016	RX-7 Type R【FD3S】	岐阜県
2	ネコバス	2'53"267	RX-7 Type R【FD3S】	HONG KONG
3	アバジョウ	2'53"351	RX-7 Type R【FD3S】	大阪府
4	ビグザム	2'53"645	RX-7 Type R【FD3S】	HONG KONG
5	フク	2'53"813	RX-7 Type R【FD3S】	東京都
6	ケンシロウ	2'53"841	RX-7 Type R【FD3S】	HONG KONG
7	リアス	2'53"851	RX-7 Type R【FD3S】	千葉県
8	スレッガー	2'53"854	RX-7 Type R【FD3S】	千葉県
9	ウイラード	2'53"986	TRUENO GT-APEX	大阪府
10	センプラ	2'53"996	RX-7 Type R【FD3S】	千葉県

さすがはメインステージ秋名・下り！　なんと1位から10位までに1秒も差が無い、大激戦区!!　そして、ここにきて香港勢が強い！　香港の走りの文化がちょっと気になるところだが……。そして、上位10台中9台がFDというのも、やはりマシンの速さゆえの結果か!?　今後のバトルの展開が楽しみだ。

『頭文字D Arcade Stage』オフィシャルサイト　http://www.segarosso.com/INITIALD/

コマンドリスト中の表記

コマンド

◌	：ボタンを短く押す
●	：ボタンを押しっぱなし（ホールド入力）
⇨	：レバーを短く入力
➡	：レバーを長く入力（走る）
★	：レバーをニュートラルに入れる
＋	：同時押し
◡	：「タタン！」と素早く入力（スライド入力）

※コマンドは、キャラクターが右を向いているときのものです。

攻撃判定

上	：上段攻撃。立ちガードで防がれるほか、基本的にしゃがんでいる相手には当たらない攻撃。
中	：中段攻撃。立ちガードでは防がれるが、しゃがみ状態の相手にはヒットする攻撃。
下	：下段攻撃。しゃがみガードでは防がれるが、立ち状態の相手にはヒットする攻撃。
特中	：特殊中段攻撃。立ちガード、しゃがみガードどちらでも防がれる攻撃。
ガード不能	：相手にガードされない攻撃。しゃがみ状態の相手には当たらない「上（ガード不能）」も存在する。
投げ	：立ち状態の相手をつかんで投げる攻撃。
特殊移動	：キャラごとの固有の移動。
特殊構え	：キャラごとの固有の構え。
特殊行動	：キャラごとの固有の行動。備考を参照。

発売はもう目の前！　バッチリ予習しておこう

本来、この場で完全コマンドリストを掲載させていただく予定でしたが、都合により現時点で確認がとれている技に関してのみの掲載となってしまいました（変更の可能性アリ）。追加・変更された技に関しては、次号以降のソウルキャリバー攻略ページにてフォローしていくのでご了承ください。

Kilik キリク

— COMMAND LIST —

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【固有技】			
流渓翼(リュウケイヨク)	A A B	上・上・中	A A or で軸移動
風侯(フウコウ)	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	上・上・上	
風白沢(フウハクタク)	A A B	上・上 中	
風夜魄(フウヤハク)	Ⓐ.Ⓐ Ⓑ	上・上・上	
風穿牙(フウセンガ)	A A B	上・上・下	
疾旋棍(シッセンコン)	Ⓐ	上上	
桂惑泉(ケイワクセン)	A B	中 中	
桂鵬翼(ケイホウヨク)	Ⓐ.Ⓑ+Ⓚ	中・中	
凛乎(リンコ)	A	下	
掃襲棍(ソウシュウコン)	Ⓐ	下	
杲乎(コウコ)	A	上	
糾乎(キュウコ)	Ⓐ.Ⓐ	中・下	
崩穿(ホウセン)	A A B	上上・中	
散霞穿(サンカセン)	A Ⓑ	中	
朱煉那(シュレンナ)	B A	中・上	
瀑沛棍(バクハイコン)	Ⓑ Ⓐ	中・下	
連瀑棍(レンバクコン)	B B	中・中	B B or で軸移動
白沢穿(ハクタクセン)	Ⓑ	中	
夜魄(ヤハク)	B	上	
白穿牙(ハクセンガ)	Ⓑ	下	
大辟(タイヘキ)	B	中	Ⓑで打撃投げに変化
紅鋒(コウホウ)	Ⓑ.Ⓑ	中・中	
割襲棍(カッシュウコン)	Ⓑ	中	
回穿牙(カイセンガ)	Ⓑ	中	
篝星(ソウセイ)	Ⓑ	中	Ⓑで準星師へシフト
蛇顎棍(ジャガクコン)	Ⓑ	下	
輪廻(リンネ)	B	中(ガード不能)	
桀穿(ケッセン)	Ⓚ	上中	インパクト性能あり
刈撃蹴(ガイゲキシュウ)	K	上	
戒猜蹴(カイサイシュウ)	Ⓚ	中	
帥穿(スイセン)	K Ⓑ	中上	
雷侯(ライコウ)	Ⓚ.Ⓚ.Ⓑ	中中・中・中	
戒錐蹴(カイスイシュウ)	Ⓚ	中	
羝撃蹴(テイゲキシュウ)	Ⓚ	下	
蛇渦泉(ジャカセン)	Ⓚ.Ⓑ	下・中	
将穿(ショウセン)	Ⓚ.Ⓑ	中・中	インパクト性能あり
礫風蹴(レキフウシュウ)	K	中	
尸穿(シセン)	K Ⓑ	上下(同時)	
鳳鳴(ホウメイ)	A＋B	中中中中中	
衆轟陣(中段)(シュウゴウジン)	Ⓐ＋Ⓑ	中中中中中	
衆轟陣(下段)(シュウゴウジン)	A＋B	下下下下	
開三宝(カイサンポウ)	Ⓐ＋Ⓑ	下(打撃投げ)	
	A＋B	下(打撃投げ)	
龍吼(リュウコウ)	Ⓐ＋Ⓑ.Ⓑ Ⓑ	中中中中・中・中	
煌雷火(コウライカ)	ダウン中A＋B	中	
鵬翼(ホウヨク)	Ⓑ＋Ⓚ	中	
戒越蹴(カイエツシュウ)	B＋K	中中	
虚牙(キョガ)	or or Ⓑ＋Ⓚ	下	or or Ⓑ＋Ⓚで仰向けダウン状態へ or or B＋K でうつ伏せダウン状態へ
鷹爪棍(ヨウソウコン)	Ⓑ＋Ⓚ	下	
翔双棍(ショウソウコン)	Ⓐ＋Ⓚ	中中	
幾喝(キカツ)	Ⓐ＋Ⓚ	上上上上上上	
砦牙(サイガ)	or Ⓐ＋Ⓚ	下	
沛乎(ハイコ)	Ⓐ＋Ⓚ	下	
山斗杯(サントハイ)	Ⓐ＋Ⓚ	下下	
煌翼閃(コウヨクセン)	ダウン中Ⓐ＋Ⓚ	下	
夜魄(ヤハク)	Ⓖ＋Ⓚ	上	
浮惑泉(フワクセン)	しゃがみ Ⓑ	中	
蛟顎棍(コウガクコン)	しゃがみ Ⓑ	下	
輝扇(キセン)	しゃがみ中Ⓐ＋Ⓑ	中中中	
凛撃棍(リンゲキコン)	立ち途中Ⓐ	中	
立泉棍(リッセンコン)	立ち途中Ⓑ	中	
翔泉(ショウセン)	立ち途中K Ⓑ	中・中	
【準封師(ジュンフウシ)】			
準封師(ジュンフウシ)		特殊行動	インパクト性能あり ★ or で軸移動
凛乎(リンコ)	Ⓐ	下	
封牙(フウガ)	Ⓑ	中	
封凱(フウガイ)	Ⓚ	上上	
煌雷火(コウライカ)	Ⓐ＋Ⓑ	中	
駆雷(クライ)	Ⓐ＋B.Ⓚ	下	一段目はキャンセルされる
鵬翼(ホウヨク)	Ⓑ＋Ⓚ	中	
沛乎(ハイコ)	A＋K	下	
【準奉師(ジュンホウシ)】			
準奉師(ジュンホウシ)		特殊行動	インパクト性能あり
		特殊行動	★ or で準飛師へシフト
奉翼閃(ホウヨクセン)	A	下	
砕覇(サイハ)	Ⓑ	中(ガード不能)	
踊雷(ヨウライ)	K K	中・下	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【準星師(ジュンショウシ)】			
準星師(ジュンショウシ)	Ⓑ	特殊移動	
羅喉星(ラゴショウ)	準星師中Ⓑ	中(ガード不能)	
【8WayRun】			
疾旋棍(シッセンコン)	➡A	上上	
大辟(タイヘキ)	➡Ⓑ	中	➡Ⓑで打撃投げに変化
胡沙蹴(コサシュウ)	➡K	下	
戒越蹴(カイエツシュウ)	➡Ⓑ＋Ⓚ	中中	
求連(グレン)	⬊A A	中・中	
大辟(タイヘキ)	⬊Ⓑ	中	⬊Ⓑで打撃投げに変化
雷侯(ライコウ)	⬊K K B	中中・中・中	
戒越蹴(カイエツシュウ)	⬊Ⓑ＋Ⓚ	中中	
紅蓮(グレン)	⬈A A	上・上	
大辟(タイヘキ)	⬈Ⓑ	中	⬈Ⓑで打撃投げに変化
雷侯(ライコウ)	⬈K K B	中中・中・中	
戒越蹴(カイエツシュウ)	⬈Ⓑ＋Ⓚ	中	
玄武(ゲンブ)	⬆A A A	中・下・下	
玄翼(ゲンヨク)	⬆Ⓐ.Ⓑ	中・中	
天覇(テンパ)	⬆B	中	
亜蛇渦(アジャカ)	⬆Ⓚ	下	
飛廉(ヒレン)	⬆K A	下上	
鵬翼(ホウヨク)	⬆Ⓑ＋Ⓚ	中	
玄武(ゲンブ)	⬇A A.A	中 下・下	
玄翼(ゲンヨク)	⬇Ⓐ.Ⓑ	中・中	
天覇(テンパ)	⬇B	中	
亜蛇渦(アジャカ)	⬇Ⓚ	下	
飛廉(ヒレン)	⬇K A	下上	
鵬翼(ホウヨク)	⬇Ⓑ＋Ⓚ	中	
耀乎(ヨウコ)	⬋A	下	
篝星(ソウセイ)	⬋Ⓑ	中	
準星師(ジュンショウシ)	⬋Ⓑ	特殊移動	準星師へシフト
礫風蹴(レキフウシュウ)	⬋Ⓚ	中	
鵬翼(ホウヨク)	⬋B＋K	中	
耀乎(ヨウコ)	⬉Ⓐ	下	
篝星(ソウセイ)	⬉B	中	
準星師(ジュンショウシ)	⬉Ⓑ	特殊移動	準星師へシフト
礫風蹴(レキフウシュウ)	⬉K	中	
鵬翼(ホウヨク)	⬉Ⓑ＋Ⓚ	中	
糾乎(キュウコ)	⬅A A	中・下	
蛇顎棍(ジャガクコン)	⬅Ⓑ	下	
礫風蹴(レキフウシュウ)	⬅K	中	
鷹爪棍(ヨウソウコン)	⬅Ⓐ＋Ⓚ	下	
【投げ技】			
梟首(キョウシュ)	A＋G	投げ	
紂蹄(チュウテイ)	Ⓑ＋Ⓖ	投げ	
夏楚(カソ)	左投げ	投げ	
炮烙(ホウラク)	右投げ	投げ	
断罪(ダンザイ)	後投げ	投げ	

Heishiro Mitsurugi 御剣 平四郎

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【固有技】			
双掛(なっひかけ)	A A	上・上	
腑開(ふびらき)	Ⓐ	上	インパクト性能あり
脛旋(すねつむじ)	A	下	
旋神楽(つむじかぐら)	Ⓐ.Ⓑ	中	
伏掛(ふしがけ)	A	特中	
散黄金(ちりこがね)	Ⓐ	中	
旋掛(つむじがけ)	A	上	A もしくは Ⓐで霞へシフト
二重綴(ふたえつづり)	Ⓐ Ⓐ	上・上	
逆旋(さかつむじ)	A	中	Ⓐで居合へシフト
駆双(かけならび)	Ⓐ.Ⓐ	上上	Ⓐ or で弧月へシフト
拝摺(おがみずり)	B B	中・中	Ⓑ Ⓑ で霞へシフト
幟神楽(のぼりかぐら)	Ⓑ	中	
燻(いぶし)	B	中	
天囃子(あまばやし)	Ⓑ	中	
溜り風穴(たまりかざあな)	B	中	B で霞へシフト
風穴(かざあな)	Ⓑ	中	
風穴(上)(かざあな)	B	上	
風穴(下)(かざあな)	Ⓑ	下	
拝神楽(おがみかぐら)	B B	中・中	
拝巴(おがみともえ)	Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ	中・中・中	Ⓑ.Ⓑ or で弧月へシフト
拝当(おがみあて)	B	上	
踏掛(ふみがけ)	Ⓐ	中	
蹴(けり)	K	上	
裾巻(すそまき)	Ⓚ	下	
稲穂刈(いなほかり)	K B	下・中	K B で霞へシフト
弾(はじき)	Ⓚ	中	
弾割(はじきわり)	K B	中・中	
面巻(つらまき)	Ⓚ	上	
膝鐘(ひざがね)	K	中	
	Ⓚ	中	
響独楽(ひびきごま)	ⓀⒷ	中中	
朧神楽(おぼろかぐら)	Ⓐ+Ⓑ	中中	
炎吠(ほむらぼえ)	Ⓐ+Ⓑ	中	
畦縫(あぜぬい)	Ⓐ+Ⓑ	中	
切り返(きりかえし)	B+K	中(打撃投げ)	
飛礫落(つぶておとし)	Ⓑ+Ⓚ	中	インパクト性能あり
六道ノ裁(りくどうのさばき)	A+K	中(打撃投げ)	A+K で投げ後の位置が変わる
腑開(ふびらき)	Ⓐ+Ⓚ	上	インパクト性能あり
水面払(みなもばらい)	しゃがみ A+B	下	
旋刈(つむじがり)	立ち途中Ⓐ.Ⓐ	特中・中	
摺囃子(すりばやし)	立ち途中B	中	
弾(はじき)	立ち途中Ⓚ	中	
幟神楽(のぼりかぐら)	立ち途中A+B	中	
【居合(イアイ)】			
居合(いあい)	A+B	特殊	
火筒捻(ほづつひねり)	居合中Ⓐ	上	インパクト性能あり
火縄断(ひなわたち)	居合中B	中	
脛折(すねおり)	居合中K	下	
崩シ大筒(くずしおおづつ)	居合中A+B	上(ガード不能)	ホールド時間によって攻撃判定が変わる
霞(かすみ)	居合中Ⓑ+Ⓚ	特殊構え	霞へシフト
火筒返(ほづつかえし)	居合中A+B+K	特殊行動	[illegible]
	居合中 G	特殊行動	
【霞(カスミ)】			
霞(かすみ)	A+B	特殊構え	
風掴(かざつかみ)	霞中A B	上・中(打撃投げ)	霞中A B+Kで居合へシフト
風縫(かざぬい)	霞中A.A.Ⓑ	上・上・中	霞中Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ+Kで居合へシフト
風縫(かざぬい)	霞中A A A B	上・上・上・中	霞中A A A B+Kで居合へシフト
風追(かざおい)	霞中Ⓐ.Ⓚ	上・下	
六道ノ裁(りくどうのさばき)	霞中B	中(打撃投げ)	霞中B で投げ後の位置が変わる
鮒追(ふなおい)	霞中K	下	
霞炎(かすみほむら)	霞中A+B	中	インパクト性能あり
居合(いあい)	霞中B+K	特殊構え	居合へシフト
【弧月(コゲツ)】			
弧月(こげつ)	or B+Ⓚ	特殊構え	
	A		
篠宵月(すだれよいづき)	弧月中Ⓐ.A	上・上	
流レ宵月(ながれよいづき)	弧月中すぐにA	上	
打千両(うちせんりょう)	弧月中Ⓑ.Ⓑ	中・中	
水面弾(みなもはじき)	弧月中K	下	
【崩月(ホウゲツ)】			
崩月(ほうげつ)	B+K	特殊構え	
	Ⓑ		
別レ十千(わかれじっかん)	崩月中A	上(ガード不能)	
茜ノ暮六(あかねのくれむつ)	崩月中Ⓑ	中(ガード不能)	
水面弾(みなもはじき)	崩月中K	下	
【差踏(サシフミ)】			
差踏(さしふみ)		特殊移動	
閂込(かんぬきごめ)	Ⓐ	上	
岩戸割(いわとわり)	Ⓑ	中	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【8WayRun】			
駆双(かけならび)	→A.A	上・上	
拝巴(おがみともえ)	→B B B	中・中・中	→B B or で弧月へシフト
滑り淡雪(すべりあわゆき)	→Ⓚ	下	
炎吠(ほむらぼえ)	→A+B	中	
崩月(ほうげつ)	→Ⓑ+Ⓚ	特殊構え	崩月へシフト
踏刈(ふみかり)	↙A	中	
天神楽(あまかぐら)	↙Ⓑ.Ⓑ	中・中	↙Ⓑで居合へシフト
膝鐘(ひざがね)	↙K	中	
炎吠(ほむらぼえ)	↙Ⓐ+Ⓑ	中	
崩月(ほうげつ)	↙B+K	特殊構え	崩月へシフト
六道ノ裁(りくどうのさばき)	↙Ⓐ+Ⓚ	中(打撃投げ)	↙Ⓐ+Ⓚで投げ後の位置が変わる
踏刈(ふみかり)	↖A	中	
天神楽(あまかぐら)	↖Ⓑ.Ⓑ	中・中	↖Ⓑで居合へシフト
膝鐘(ひざがね)	↖K	中	
炎吠(ほむらぼえ)	↖Ⓐ+Ⓑ	中	
崩月(ほうげつ)	↖B+K	特殊構え	崩月へシフト
六道ノ裁(りくどうのさばき)	↖Ⓐ+Ⓚ	中(打撃投げ)	↖Ⓐ+Ⓚで投げ後の位置が変わる
二重旋(ふたえつむじ)	↑A A	上・上	↑A A で霞へシフト
断鉄(たちくろがね)	↑Ⓑ	中	
面巻(つらまき)	↑K	上	
炎吠(ほむらぼえ)	↑Ⓐ+Ⓑ	中	
弧月(こげつ)	↑B+K	特殊構え	弧月へシフト
六道ノ裁(りくどうのさばき)	↑Ⓐ+Ⓚ	中(打撃投げ)	↑Ⓐ+Ⓚで投げ後の位置が変わる
二重旋(ふたえつむじ)	↓A A	上・上	↓A A で霞へシフト
断鉄(たちくろがね)	↓Ⓑ	中	
面巻(つらまき)	↓K	上	
炎吠(ほむらぼえ)	↓Ⓐ+Ⓑ	中	
弧月(こげつ)	↓B+K	特殊構え	弧月へシフト
六道ノ裁(りくどうのさばき)	↓Ⓐ+Ⓚ	中(打撃投げ)	↓Ⓐ+Ⓚで投げ後の位置が変わる
脛刈(すねがり)	↘A	下	
峰炎(みねほむら)	↘Ⓑ.Ⓐ.Ⓑ	中・上・中	↘Ⓑ.Ⓐで霞へシフト
弾割(はじきわり)	↘K B	中・中	
炎吠(ほむらぼえ)	↘Ⓐ+Ⓑ	中	
崩月(ほうげつ)	↘B+K	特殊構え	崩月へシフト
六道ノ裁(りくどうのさばき)	↘Ⓐ+Ⓚ	中(打撃投げ)	↘Ⓐ+Ⓚで投げ後の位置が変わる
脛刈(すねがり)	↗Ⓐ	下	
峰炎(みねほむら)	↗Ⓑ.Ⓐ.Ⓑ	中・上・中	↗Ⓑ.Ⓐで霞へシフト
弾割(はじきわり)	↗Ⓚ Ⓑ	中・中	
炎吠(ほむらぼえ)	↗Ⓐ+Ⓑ	中	
崩月(ほうげつ)	↗Ⓑ+Ⓚ	特殊構え	崩月へシフト
六道ノ裁(りくどうのさばき)	↗Ⓐ+Ⓚ	中(打撃投げ)	↗Ⓐ+Ⓚで投げ後の位置が変わる
逆旋(さかつむじ)	←A	中	←Ⓐで居合へシフト
拝神楽(おがみかぐら)	←Ⓑ.Ⓑ	中・中	二段目ホールド可
弾割(はじきわり)	←K B	中・中	
居合(いあい)	←Ⓐ+Ⓑ	特殊構え	居合へシフト
飛礫落(つぶておとし)	←B+K		インパクト性能あり
六道ノ裁(りくどうのさばき)	←A+K	中(打撃投げ)	←Ⓐ+Ⓚ で投げ後の位置が変わる
【投げ技】			
獅子噛(ししがみ)	A+G	投げ	
離レ足藤(はなれこれふじ)	Ⓑ+Ⓖ	投げ	
黄泉ノ路(よみのじ)	左投げ	投げ	
捌キ速贄(さばきはやにえ)	右投げ	投げ	
榊ノ餞(さかきのはなむけ)	後投げ	投げ	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【笹火宙(ササビガエリ)】			
笹火宙(ささびがえり)	A+B	特殊移動	
	or A+B	特殊移動	
宙刃(かえりば)	笹火宙中Ⓐ	中	or入れの笹火宙からは出ない
笹火雷鳴(ささびらいめい)	笹火宙中Ⓑ	中	or入れの笹火宙からは出ない
笹火木霊(ささびこだま)	笹火宙中Ⓚ	中中	or入れの笹火宙からは出ない
【風車(カザグルマ)】			
風車(かざぐるま)	Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	Ⓑ+Ⓚ で宿へシフト
風影狩(ふうえいがり)	風車中Ⓐ	上	風車中Ⓐで宿へシフト
逆手車(さかてぐるま)	風車中 or A	中	
朧(おぼろ)	風車中Ⓐ	下	宿へシフト
雷鳴車(らいめいくるま)	風車中B B B	中・中・中	
風斬車(かざきりぐるま)	風車中Ⓑ.Ⓚ.Ⓑ	中・中・中	
連弾誅(れんだんちゅう)	風車中K	中中	
三弾誅(さんだんちゅう)	風車中 K K Ⓚ	上・下・上	
【歪車(ヒズミグルマ)】			
歪車(ひずみぐるま)	or B+Ⓚ	特殊移動	or Ⓑ+K で宿へシフト
逆手車(さかてぐるま)	歪車中A	中	
朧(おぼろ)	歪車中Ⓐ	下	宿へシフト
流刃(ながれば)	歪車中K A	上上・中	
笹火宙(ささびがえり)	歪車中A+B	特殊移動	笹火宙へシフト
【8WayRun】			
墨走(すみばしり)	→A A	上・上	→A で宿へシフト
掛墨削(かけすみそぎ)	→A.Ⓑ.Ⓑ	上・中・中	
鉄砲駆(てっぽうがけ)	→B	中	
滑誅(かっちゅう)	→Ⓚ	下	
惨烈(ざんれつ)	↙A B B B	上・中・中・中	↙A で宿へシフト
鉄砲駆(てっぽうがけ)	↙Ⓑ	中	
崩誅(ほうちゅう)	↙K	中	
惨烈(ざんれつ)	↖Ⓐ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ	上・中・中・中	↖Ⓐで宿へシフト
鉄砲駆(てっぽうがけ)	↖B	中	
崩誅(ほうちゅう)	↖Ⓚ	中	
闇乱(やみだれ)	↑A A A	上・上・中中	
闇流(やみながれ)	↑Ⓐ Ⓚ	上・上	
散魔鬼炎剣(さんまきえんけん)	↑B	中中	
眩抜(くらみぬき)	↑Ⓐ	中	
流刃(ながれば)	↑K A	上上・中	
闇乱(やみだれ)	↓Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	上・上・中中	
闇流(やみながれ)	↓A K	上・上	
散魔鬼炎剣(さんまきえんけん)	↓B	中中	
眩抜(くらみぬき)	B A	中	
流刃(ながれば)	↓Ⓚ.Ⓐ	上上・中	
袖搦(そでがらみ)	↘A	下上	
軋舞(きしみまい)	↘Ⓑ.Ⓚ	中中	
喝遮誅(かっしゃちゅう)	↘K K	上・下	
袖搦(そでがらみ)	↗Ⓐ	下上	
軋舞(きしみまい)	↗B K	中中	
喝遮誅(かっしゃちゅう)	↗Ⓚ.Ⓚ	上・下	
揺刃(ゆっきは)	←A	上	
徹(とおし)	←Ⓑ	中	
裏宙(あすまかえり)	←K	中	二段目ヒット時のみKで追加攻撃
【投げ技】			
刃結(はくひち)	A+G	投げ	
送火(おくりび)	Ⓑ+Ⓖ	投げ	
高殿落(たかとのおとし)	左投げ	投げ	
逢魔送(おうまおくり)	右投げ	投げ	
釣瓶落(つるべおとし)	後投げ	投げ	
崖渡(かけわたり)	Ⓑ+Ⓖ	投げ	

Xianghua シャンファ — COMMAND LIST —

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【固有技】			
清麗歌(セイレイカ)	A A B	上 上・中	A A or で乖遊瑟へシフト
香屈刺(コウクツシ)	Ⓑ	中	
燿風歌(ヨウフウカ)	K B	中中・下	K or Bで軸移動しながら攻撃
涼麗燿風路(リョウレイヨウフウトウ)	Ⓚ.Ⓚ	中中・中	
涼風香麗曲(リョウフウコウレイキョク)	A A B.B	上・上・中中・中	
涼風妙麗歌(リョウフウミョウレイカ)	Ⓐ.Ⓐ Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ	上・上・中中・上	
紅刹斬(コウセツザン)	A	上	
己屈掃(キクツソウ)	Ⓐ	下	
断零斬(ダンケイザン)	A	特中	
踊翻斬(ヨウホンザン)	Ⓐ	中	
進踘掃(シンキョクソウ)	A	下	
芳躍斬(ホウヤクザン)	Ⓐ	上	
綺雲(キウン)	A	中	
綺韻(キイン)	Ⓐ	中上	
華律(カリツ)	B B	中・中	
乖香韻(カイコウイン)	Ⓐ.Ⓐ	中・中	一段目インパクト性能あり
華衛鐘(カエイショウ)	K B	中中	
華衛刺(カエイシ)	Ⓚ.Ⓑ.Ⓑ	中中・中	
礼舞(レイブ)	B A	上・中	
進給刺(シンタイシ)	Ⓑ.Ⓑ	上・下	
昇拍(ショウハク)	B	中	
屈劈(クッヘキ)	Ⓑ	中	
瑞律(ズイリツ)	B B	中中・中	
瑞楽(ズイガク)	Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ	中中・上	
進彩楽(シンサイガク)	B B	中・中	
～撈引(～ジャクイン)	Ⓑ	～特殊移動	インパクト性能あり
	B B	中～特殊移動	
紅羅刺(コウヤクシ)	Ⓑ	中	
～撈引(～ジャクイン)	B	～特殊移動	インパクト性能あり
壮隆詠(ソウリュウエイ)	Ⓑ.Ⓐ	中・下	
幻降詠(ゲンリュウエイ)	Bディレイ(最大)A	中・中	
脚音(キャクオン)	Ⓚ	上	
零星綽遊祇(レイセイシャクユウシ)	K B B	中・中	
	Ⓚ Ⓑ	中・中	2P時はⓀⒷ
靡旋脚(ビリュウキャク)	K	上	
爛脚音(ランキャクオン)	Ⓚ	中	
孔脚(センキャク)	K	下	
旋涼脚(センリョウキャク)	Ⓚ	上	
酔鶏脚(スイケイキャク)	K	下	
鶏給霖涼歌(ケイタイリンロウカ)	KⒶ.Ⓐ.Ⓑ	中・中中・下	KⒶ.Ⓐ or Ⓑで軸移動しながら攻撃
鶏給霖涼踏(ケイタイリンリョウトウ)	K A A K	中・中中・中	
進脚音(シンキャクオン)	Ⓚ	中	
寿賀律(シュヨクリツ)	A + B	中中	
綽羅律(シャクラリツ)	Ⓐ+Ⓑ	中中	
尚明剣(ショウメイケン)	A + B	中	
回屈斬(カイクツザン)	Ⓐ+Ⓑ	中	
歓風掃(カンフウソウ)	A + B	下	
踞霧(コウム)	Ⓐ+Ⓑ	中	Ⓐ+Ⓑでダウン状態へ
蛍羅律(ギョウラリツ)	A + B	中中	
洸羽斬(コウウザン)	Ⓐ+Ⓑ	上	
魚河掃(ギョカソウ)	ダウン中A + B	下	
奏曲(ソウキョク)	Ⓑ+Ⓚ	中中	
璃拍劈(リハクヘキ)	B + K	中	B + K or で乖遊瑟へシフト
希芳瑟(キホウシツ)	Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	インパクト性能あり
紅明剣(コウメイケン)	B + K	中	
震歩(シンホ)	Ⓑ+Ⓚ	中	
並多戴(ヘイシャタイ)	B + K	中	
涼浄輝潤剣(リョウジョウキジュンケン)	Ⓑ+Ⓚ	中(ガード不能)	
乖退瑟(カイタイシツ)	B + K	特殊移動	インパクト性能あり
水月踏(スイゲツトウ)	Ⓐ+Ⓚ.Ⓚ	下・下	
祥給刺(ショウタイシ)	しゃがみA	下	
紗拍(シャハク)	しゃがみⒷ	中	
紗給刺(シャタイシ)	しゃがみ B	下	
騎昂楽(キコウガク)	しゃがみⒶ+Ⓑ.Ⓑ	下上・上	
騎仙楽(キセンガク)	しゃがみA + B B	下上・下	
戻蹁韻(レイヨウイン)	立ち途中Ⓐ.Ⓐ	中・中	
祥律(ショウリツ)	立ち途中B	中中	
祥給刺(ショウタイシ)	立ち途中Ⓐ	下	
翔鶏脚(ショウケイキャク)	立ち途中K	中	
騎昂楽(キコウガク)	立ち途中Ⓐ+Ⓑ.Ⓑ	下上・上	
騎仙楽(キセンガク)	立ち途中A + B B	下上・下	
望星綽遊祇(ボウセイシャクユウシ)	ジャンプⓀ B	中・中	
【遊歩瑟(ユウホシツ)】			
遊歩瑟(ユウホシツ)	A + K	特殊移動	Ⓐ+Ⓚで回転数・移動距離が伸びる
遊歩紅明剣(ユウホコウメイケン)	遊歩瑟1回転目中Ⓑ	中	
遊歩灼明剣(ユウホシャクメイケン)	遊歩瑟2回転目中Ⓑ	中	
【乖遊瑟(カイユウシツ)】			
乖遊瑟(カイユウシツ)	―	特殊移動	インパクト性能あり
麗歌剣(レイカケン)	乖遊瑟中B	上	
【8WayRun】			
芳躍斬(ホウヤクザン)	➡A	上	
進彩楽(シンサイガク)	➡Ⓑ.Ⓑ	中・中	
～撈引(～ジャクイン)	➡B	～特殊移動	インパクト性能あり
	➡Ⓑ.Ⓑ	中～特殊移動	
流華蹴(リュウカシュウ)	➡K	下	
尚明剣(ショウメイケン)	➡Ⓐ+Ⓑ	中	
希芳瑟(キホウシツ)	➡B + K	特殊移動	インパクト性能あり
遊歩瑟(ユウホシツ)	➡Ⓐ+Ⓚ	特殊移動	遊歩瑟へシフト
回提斬(カイテイザン)	⬊A	中	
累環律(ルイカンリツ)	⬊Ⓑ	中中中	
鼓燕剣(コエンケン)	⬊K A	上・下	
～希芳瑟(～キホウシツ)	⬊Ⓚ.Ⓐ.Ⓑ+Ⓚ	上・下・中	インパクト性能あり
洸羽斬(コウウザン)	⬊A + B	上	
乖遊瑟(カイユウシツ)	⬊Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	乖遊瑟へシフト
遊歩瑟(ユウホシツ)	⬊A + K	特殊移動	遊歩瑟へシフト
回提斬(カイテイザン)	⬈Ⓐ	中	
累環律(ルイカンリツ)	⬈B	中中中	
鼓燕剣(コエンケン)	⬈Ⓚ.Ⓐ	上・下	
～希芳瑟(～キホウシツ)	⬈K A B + K	上・下・中	インパクト性能あり
洸羽斬(コウウザン)	⬈Ⓐ+Ⓑ	上	
乖遊瑟(カイユウシツ)	⬈B + K	特殊移動	乖遊瑟へシフト
遊歩瑟(ユウホシツ)	⬈Ⓐ+Ⓚ	特殊移動	遊歩瑟へシフト
回身斬(カイシンザン)	⬆A	中中	
乃遊祇(ダイユウシ)	⬆Ⓑ	中	
零星綽遊祇(レイセイシャクユウシ)	⬆K B	中・中	
	⬆Ⓚ Ⓑ	中・中	2P側は⬆ⓀⒷ
洸羽斬(コウウザン)	⬆A + B	上	
乖遊瑟(カイユウシツ)	⬆Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	乖遊瑟へシフト
遊歩瑟(ユウホシツ)	⬆A + K	特殊移動	遊歩瑟へシフト
回身斬(カイシンザン)	⬇Ⓐ	中中	
乃遊祇(ダイユウシ)	⬇Ⓑ	中	
零星綽遊祇(レイセイシャクユウシ)	⬇Ⓚ.Ⓑ	中・中	
	⬇K B	中・中	2P側は⬇K B
洸羽斬(コウウザン)	⬇Ⓐ+Ⓑ	上	
乖遊瑟(カイユウシツ)	⬇B + K	特殊移動	乖遊瑟へシフト
遊歩瑟(ユウホシツ)	⬇Ⓐ+Ⓚ	特殊移動	遊歩瑟へシフト
連翻斬(レンホンザン)	⬋A	上	
紅羅刺(コウヤクシ)	⬋Ⓑ	中	
～撈引(～シャクイン)	⬋B	～特殊移動	インパクト性能あり
酔鶏脚(スイケイキャク)	⬋方向走り中Ⓚ	下	
鶏給霖涼歌(ケイタイリンロウカ)	⬋方向走り中KⒶ A B	中・中中・下	⬋方向走り中K A A or Bで軸移動しながら攻撃
鶏給霖涼踏(ケイタイリンリョウトウ)	⬋方向走り中KⒶ.Ⓐ.Ⓚ	中・中中・中	
洸羽斬(コウウザン)	⬋A + Ⓑ	上	
乖遊瑟(カイユウシツ)	⬋Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	乖遊瑟へシフト
遊歩瑟(ユウホシツ)	⬋A + K	特殊移動	遊歩瑟へシフト
連翻斬(レンホンザン)	⬉Ⓐ	上	
紅羅刺(コウヤクシ)	⬉B	中	
～撈引(～ジャクイン)	⬉Ⓑ	～特殊移動	インパクト性能あり
酔鶏脚(スイケイキャク)	⬉方向走り中K	下	
鶏給霖涼歌(ケイタイリンロウカ)	⬉方向走り中KⒶ.Ⓐ.Ⓑ	中・中中・下	⬉方向走り中KⒶ.Ⓐ or Ⓑで軸移動しながら攻撃
鶏給霖涼踏(ケイタイリンリョウトウ)	⬉方向走り中K A A K	中・中中・中	
洸羽斬(コウウザン)	⬉Ⓐ+Ⓑ	上	
乖遊瑟(カイユウシツ)	⬉B + K	特殊移動	乖遊瑟へシフト
遊歩瑟(ユウホシツ)	⬉Ⓐ+Ⓚ	特殊移動	遊歩瑟へシフト
綺雲(キウン)	⬅A	中	
綺韻(キイン)	⬅Ⓐ	中上	
紅羅刺(コウヤクシ)	⬅B	中	
～撈引(～ジャクイン)	⬅Ⓑ	～特殊移動	インパクト性能あり
進脚音(シンキャクオン)	⬅K	中	
洸羽斬(コウウザン)	⬅Ⓐ+Ⓑ	上	
乖退瑟(カイタイシツ)	⬅B + K	特殊移動	インパクト性能あり
遊歩瑟(ユウホシツ)	⬅A + K	特殊移動	遊歩瑟へシフト
【投げ技】			
雲雀韶(ウンシャクショウ)	A + G	投げ	
瓏玲響(ロウレイキョウ)	Ⓑ+Ⓖ	投げ	
蛍笛宴(エイテキエン)	左投げ	投げ	
玉輪韶(ギョクリンショウ)	右投げ	投げ	
天衣響(テンイキョウ)	後投げ	投げ	

Taki 多喜(タキ) — COMMAND LIST —

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【固有技】			
断変(たちかわり)	A A B	上 上・中	
浮断変(うきたちかわり)	Ⓐ.Ⓐ Ⓑ	中・中	
	A A B	上・中・中	
厨子(ずし)	Ⓐ	中・中	
乱破変(らっぱかわり)	A B B	上・中 中	A B B で宿へシフト
乱破式妖(らっぱしきよう)	Ⓐ Ⓑ Ⓑ+Ⓚ	上・中・下	
組乱破(くみらっぱ)	A B K	上・中・上	
忍蔦(しのびづた)	Ⓐ	下	
幽誅(ゆうちゅう)	A K	下・下	
影裂(かげさき)	Ⓐ	特中	
眩刃(くらみば)	A	下	
揺刃(ゆらぎば)	Ⓐ	上	
墨走(すみばしり)	A A	上 上	A で宿へシフト
掛墨削(かけすみそぎ)	Ⓐ.Ⓑ.Ⓑ	上・中・中	
紙縒変(こよりかわり)	A A B	上・上・中	
組征伐(くみせいばつ)	Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ	中・中・中	Ⓑもしくは Ⓑ.Ⓑ.Ⓑで宿へシフト
闇削(やみそぎ)	B	中	
徹(とおし)	Ⓑ	中	
二ッ鬼(ふたつき)	B	中中	インパクト性能あり
影十字(かげじゅうじ)	Ⓑ.Ⓐ.Ⓐ	中・上・下	Ⓑ Ⓐで宿にシフト
十字組(じゅうじぐみ)	B A K	中・上 上	B A or or A + Bで笹火宙へシフト
十字架(じゅうじがけ)	Ⓑ.Ⓐ Ⓚ	中・上・中	
断影狩(だんえいがり)	B K A	中・上・上	B K A で宿へシフト
無滅(むめつ)	Ⓑ.Ⓐ	特中・上	Ⓑ.Ⓐで宿へシフト
揚羽(あげは)	B	中	
影紙縒(かげこより)	Ⓑ	中	
鉄砲駆(てっぽうがけ)	B	中	
封魔龍炎剣(ふうまりゅうえんけん)	Ⓑ	中(ガード不能)	
疾空滅殺(しっくうめっさつ)	Ⓚ.K K	中・中・中	K B + Kもしくは K K B + Kで風車へシフト
			[illegible]
三連誅(上段)(さんれんちゅう)	K K K	上・上 上	K K て宿へシフト
三連誅(下段)(さんれんちゅう)	K K K	上・上・下	
撃誅(げきちゅう)	Ⓚ.Ⓚ	下・中	
喝這誅(かっしゃちゅう)	K K	上・下	
天影狩(てんえいがり)	Ⓚ.Ⓐ	中・上	Ⓚ.Ⓐで宿へシフト
地旋誅(ちせんちゅう)	K	中・中	
式妖弾(しきようだん)	Ⓑ+Ⓚ	下	
式妖滅(しきようめつ)	式妖弾中A	上	式妖弾中A で宿へシフト
	乱破式妖三段目中Ⓐ	特殊行動	乱破式妖三段目中Ⓐで宿へシフト
影浮誅(えいふちゅう)	しゃがみⒶ+Ⓚ Ⓚ	下・中	
式妖陣(しきようじん)	しゃがみⒶ+Ⓑ	特中	
乱影狩(らんえいがり)	立ち途中A A A	中・上・上	立ち途中A A で宿へシフト
闇走(やみばしり)	立ち途中Ⓑ.Ⓑ	中・下	
浮鉢割(うきたちわり)	立ち途中K	中	
逆影狩(ぎゃくえいがり)	振り向きⒷ.Ⓐ	中・上	振り向きⒷ.Ⓐで宿へシフト
崩誅(ほうちゅう)	背向けⒷ+Ⓚ	中	
霧笹火(むささび)	背向けⒶ+Ⓚ	中	
三弾誅(さんだんちゅう)	ジャンプK K K	上・下・上	ジャンプⓀ.Ⓚ で宿へシフト
疾空滅殺(しっくうめっさつ)	ジャンプ遅出しⓀ.Ⓚ.Ⓚ	中・中・中	ジャンプ遅出しⓀ.Ⓑ+Ⓚ
			もしくはジャンプ遅出し K K B + Kで風車へシフト
【宿(ヤドリ)】			
宿(やどり)		特殊構え	
宿駆(やどりがけ)	宿中	特殊移動	
風宿(かざやどり)	宿中A	上	
宿影狩(しゅくえいがり)	宿中Ⓐ	上	宿中Ⓐで宿へシフト
静魂宿(しずたまやどり)	宿中B	中	
妖宿(あやかしやどり)	宿中Ⓚ	中	
凶月宿(まがつきやどり)	宿中 K A	中中・中	宿中 K で宿へシフト
忌影宿(いみかげやどり)	宿中Ⓚ	下	
荒神宿(あらがみやどり)	宿中A + B	中(ガード不能)	
重雅(かさねみやび)	宿中Ⓐ+Ⓚ	中中	
破魔弓(はまゆみ)	宿中A + G or B + G	投げ	

Talim タリム

— COMMAND LIST —

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【固有技】			
ホルティファス	A A B	上・上・中中	A A⬆or⬇でエアサイドターン1へシフト
ヤック・ティ	Ⓐ,Ⓑ	上・中	
ノーマメイグル	A	下	
サフォール	⇘Ⓐ	下	
ホルフォンベイン	A A	上上・上上	Aで背向け状態へ
カティーメイグル	⇦Ⓐ,Ⓐ	上・下	
メイグルリクリー	A K	上・中	
バンジィーゼ	Ⓐ,Ⓐ	上・中	
バンジィバット	A,B		
ライニックベイン	⇦⇦Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	上上・中中・中中	
サイ・ベム	A A	上・中	
ティエル・ヤーク	Ⓑ,Ⓐ	中・上	
マグウィン	B B A	中・中・下	B B⬆or⬇でエアサイドターン2へシフト
ウィムシャール	Ⓑ,Ⓑ,Ⓚ	中・中・中中	Ⓑ,Ⓑ,Ⓚで背向け状態へ B B K➡もしくはB B ➡Ⓚでエアーソルト
シャッツァル	⇨Ⓑ	中	⇨Ⓑ➡時、攻撃してきた場合はエアーソルトへシフト Ⓑ⬅時、攻撃してきた場合はエアリーブへシフト ⇨Ⓑ⬆or⬇時、攻撃してきた場合はエアサイドターン1へシフト
サティック	B	中	
アーブ・ティオ	⇦Ⓑ⇨Ⓑ	中・中	
フェイカディ	B A	中・上	B A➡時、攻撃してきた場合はエアーソルトへシフト Ⓑ,Ⓐ⬅時、攻撃してきた場合はエアリーブへシフト B A⬆or⬇時、攻撃してきた場合はエアサイドターン1へシフト
フェイコロッシュ	⇨Ⓑ,Ⓑ	中・中	
サイクエンメルチェ	B B	中・中	Ⓑ➡でエアーソルトへシフト ⇦Ⓑ⬆or⬇でエアサイドターン2へシフト
キャスティック	B	中	
ヴァンプレイ	⇗Ⓑ	上	
シェイル・クー	Ⓑ	中	
バッツ・リーティ	⇩⇨⇦Ⓑ	中(ガード不能)	
フィレイキック	K	上	
ジーナラックキック	⇩Ⓚ	下	
レリムプレイ	K A	下・中	二段目ホールド可
カイゼンディールキック	⇩Ⓚ	中	
アーシュノットキック	K	中	
ウインディードキック	⇨Ⓚ	上	
サイフォンキック	K	下	
ラディエールキック	⇦⇨Ⓚ	中上	
ケイティック・バティ	A＋B	中	
クタムチャーク	⇨Ⓐ＋Ⓑ	中	
シャロスエイバル	A＋B	上中	
パイロプティル	⇘Ⓐ＋Ⓑ	上上	
ケットベイル	A＋B	中	
ティングレイ・バグ	⇨Ⓐ＋Ⓑ	中	⇨Ⓐ＋Ⓑ➡時、攻撃してきた場合はエアーソルトへシフト A＋B⬅時、攻撃してきた場合はエアリーブへシフト Ⓐ＋Ⓑ⬆or⬇時、攻撃してきた場合はエアサイドターン1へシフト
タンベル・ティオ	A＋B	中中	背向け状態へ
ロゥサレイト	Ⓑ＋Ⓚ	中	Ⓖキャンセル可
エルダンティッカル	B＋K	中中中中	
ヴァイナルリール	しゃがみ⇨Ⓑ,Ⓑ	下・中中	
バランディール	立ち途中A	中	
ディレグラッテ	立ち途中Ⓑ	中	
リグリエィキック	立ち途中K	中	
ディジィーベイル	振り向きⒶ,Ⓐ	上・上	振り向きⒶ,Ⓐ➡時、攻撃してきた場合はエアーソルトへシフト 振り向きA A⬅時、攻撃してきた場合はエアリーブへシフト 振り向きⒶ,Ⓐ⬆or⬇時、攻撃してきた場合はエアサイドターン1へシフト
メイヴァリン	振り向き A	下	
イエルバッファー	振り向きⒷ,Ⓑ	中・中	
ケースフリンクキック	振り向き Ⓚ	上	背向け状態へ
ティンバティベル	振り向きⒶ＋Ⓚ		
マイズウォート	振り向きⒷ＋Ⓚ	中	
【エアサイドターン】			
エアサイドターン1	−	特殊	
カークルディアス	エアサイドターン1中Ⓐ		
エアサイドターン2	⬆or⬇Ⓑ＋K	特殊移動	背向け状態へ
【エアリーブ】			
エアリーブ		特殊移動	
ヴァンプレイ	飛び退き中Ⓑ	上	
【エアーソルト】			
エアーソルト	⇨Ⓑ＋Ⓚ	特殊移動	
ティティオール	エアーソルト中A	下	
カザックセンティ	エアーソルト中Ⓑ	中	
クーレークキック	エアーソルト中K	上	ダウン状態へシフト ヒット時は再度エアーソルトへシフト
ケースフリンクキック	エアーソルト中に相手を飛び越して K	上	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【8WayRun】			
サイ・ベム	➡A A	上・中	
ヴァンプレイ	➡Ⓑ	上	
メイウェイキック	➡K	下	
シャロスエイバル	➡Ⓐ＋Ⓑ	上中	
エアーソルト	➡B＋K	特殊移動	エアーソルトへシフト
セイスティーヴォ	↙Ⓐ		
アーブ・ティオ	↙B B	中・中	
クロンサイブ	↙Ⓚ,Ⓐ	上・中中	
シャロスエイバル	↙A＋B	上中	
エアサイドターン1	↙Ⓑ＋Ⓚ	特殊移動	エアサイドターン1へシフト
セイスティーヴォ	↖A		
アーブ・ティオ	↖Ⓑ⇨Ⓑ	中・中	
クロンサイブ	↖K A	上・中中	
シャロスエイバル	↖Ⓐ＋Ⓑ	上中	
エアサイドターン1	↖B＋K	特殊移動	エアサイドターン1へシフト
クルンパーツ	⬆A	上上	⬆A⬇でエアサイドターン1へシフト
アモエイバル	⬆Ⓑ	中中	⬆Ⓑ➡でエアーソルトへシフト ⬆B⬆or⬇でエアサイドターン2へシフト
ティシィッカル	⬆Ⓚ	中	
シャロスエイバル	⬆A＋B	上中	
エアサイドターン1	⬆Ⓑ＋Ⓚ	特殊移動	エアサイドターン1へシフト
クルンパーツ	⬇A	上上	⬇Aでエアサイドターン1へシフト
アモエイバル	⬇Ⓑ	中中	⬇Ⓑ➡でエアーソルトへシフト ⬇B⬆or⬇でエアサイドターン2へシフト
ティシィッカル	⬇Ⓚ	中	
シャロスエイバル	⬇A＋B	上中	
エアサイドターン1	⬇Ⓑ＋Ⓚ	特殊移動	エアサイドターン1へシフト
ノーマメイグル	↘A	下	
ティーベルザック	↘Ⓑ	中	↘Ⓑ➡時はエアーソルトへシフト ↘B⬆or⬇時はエアサイドターン1へシフト
ジーナラックキック	↘Ⓚ	下	
シャロスエイバル	↘A＋B	上中	
エアサイドターン1	↘Ⓑ＋Ⓚ	特殊移動	エアサイドターン1へシフト
ノーマメイグル	↗A	下	
ティーベルザック	↗Ⓑ	中	↗Ⓑ➡時はエアーソルトへシフト ↗B⬆or⬇時はエアサイドターン1へシフト
ジーナラックキック	↗Ⓚ	下	
シャロスエイバル	↗A＋B	上中	
エアサイドターン1	↗Ⓑ＋Ⓚ	特殊移動	エアサイドターン1へシフト
ライニックベイン	⬅A A A	上上・中中・中中	
キャスティック	⬅Ⓑ	中	
サイフォンキック	⬅K	下	
シャロスエイバル	⬅Ⓐ＋Ⓑ	上中	
エルダンティッカル	⬅B＋K	中中中中	
【投げ技】			
リークフェイバー	A＋G	投げ	
ハミルウィッシュバイ	Ⓑ＋Ⓖ	投げ	
バフルフヴァー	左投げ	投げ	
ウォルスピーク	右投げ	投げ	
ティンバークケース	後投げ	投げ	
エンヴァース	⇘⇩⇙Ⓐ＋Ⓖ	投げ	

SOUL CALIBUR II COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【8WayRun】			
ライトスファンシャー	➡A	上	
ルークスプリッター	➡Ⓑ	中	
スライティング	➡K	下	
ドロップキック	➡⇨Ⓚ	上	
アクセルキックワインダー	➡A＋K	下	
バックアーメットクラッシャー	↙Ⓐ	中	
スカイスプリッター	↙B	中	↙Ⓑホールドでチーフ・ホールドへシフト
チャージスプリット	↙Ⓚ,Ⓑ	中・中	↙Ⓚでチーフ・ホールドへシフト ↙K Ⓑでチーフ・ホールドへシフト
チャージクラッカー	↙Ⓚ,Ⓚ	中・上	
アクセルキックワインダー	↙A＋Ⓚ	下	
チーフ・ホールド	↙Ⓑ＋Ⓚ	特殊構え	チーフ・ホールドへシフト
アーメットクラッシャー	↖A	中	
スカイスプリッター	↖Ⓑ	中	↖Ⓑホールドでチーフ・ホールドへシフト
チャージスプリット	↖K B	中・中	↖Ⓚでチーフ・ホールドへシフト ↖Ⓚ Ⓑでチーフ・ホールドへシフト
チャージクラッカー	↖K K	中・上	
アクセルキックワインダー	↖Ⓐ＋Ⓚ	下	
チーフ・ホールド	↖B＋K	特殊構え	チーフ・ホールドへシフト
バックプログレススラッシュ	⬆Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・中	⬆Ⓐでデキスター・ホールドへシフト ⬆Ⓐ Ⓐでチーフ・ホールドへシフト ⬆Ⓐ,Ⓐ,Ⓑでベース・ホールドへシフト
アヴェンジャー	⬆A A B	上・上・中	
アーマースティンガー	⬆Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・下	⬆Ⓑでベース・ホールドへシフト ⬆Ⓑ Ⓑ Ⓑでベース・ホールドへシフト
スティングキック	⬆Ⓑ,Ⓑ,Ⓚ	中・中・中	
ガントレットバスター	⬆B	中	
ランパートバスター	⬆Ⓑ⇨	中	
バスターグラウンダー	⬆B A	中・下	⬆B A でチーフ・ホールドへシフト
スピンニングクロス	⬆Ⓚ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・上・中	⬆Ⓚ,Ⓐ,Ⓐ★Ⓑでベース・ホールドへシフト
スピニングクラウンター	⬆K A A A	上・上・下・下	
アクセルキックワインダー	⬆Ⓐ＋Ⓚ	下	
デキスター・ホールド	⬆B＋K	特殊構え	デキスター・ホールドへシフト
ブレグロススラッシュ	⬇Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・中	⬇Ⓐでデキスター・ホールドへシフト ⬇Ⓐ Ⓐでチーフ・ホールドへシフト ⬇Ⓐ,Ⓐ,Ⓑでベース・ホールドへシフト
アヴェンジャー	⬇A A B	上・上・中	
アーマースティンガー	⬇Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・下	⬇Ⓑでベース・ホールドへシフト ⬇B B Ⓑでベース・ホールドへシフト
スティングキック	⬇Ⓑ,Ⓑ,Ⓚ	中・中・中	
ガントレットバスター	⬇B	中	
ランパートバスター	⬇Ⓑ⇨	中	
バスタークラウンター	⬇B A	中・下	⬇B A 二段目をキャンセルしてチーフ・ホールドへシフト
スピンニングクロス	⬇Ⓚ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・上・中	⬇Ⓚ,Ⓐ,Ⓐ★Ⓑでベース・ホールドへシフト
スピニングクラウンター	⬇K A A A	上・上・下・下	
アクセルキックワインダー	⬇Ⓐ＋Ⓚ	下	
シニスター・ホールド	⬇B＋K	特殊構え	シニスター・ホールドへシフト

技名	コマンド	攻撃判定	備考
バックスピンスラッシュ	↘A	上	↘Ⓐでシニスター・ホールドへシフト
シャドウインパクト	↘Ⓑ	下	
ダークサイトキック	↘K	中	
アクセルキックワインダー	↘Ⓐ＋Ⓚ	下	
バックスピンスラッシュ	↗A	上	↗Ⓐでシニスター・ホールドへシフト
シャドウインパクト	↗Ⓑ	下	
ダークサイドキック	↗K	中	
アクセルキックワインダー	↗Ⓐ＋Ⓚ	下	
バックスピンスラッシュ	⬅A	上	⬅Ⓐでシニスター・ホールドへシフト
フェイタルドライブ	⬅Ⓑ,Ⓑ	中・中	⬅Ⓑでベース・ホールドへシフト ⬅B Ⓑでチーフ・ホールドへシフト
アクセルキックワインダー	⬅Ⓐ＋Ⓚ	下	
【投げ技】			
ヒルトインパクト	A＋G	投げ	
ライフアブゾーバー	Ⓑ＋Ⓖ	投げ	
カラミティフォール	左投げ	投げ	
アンホーリーテラー	右投げ	投げ	
ウィッチハント	後投げ	投げ	
アップトス	しゃがみ中Ⓐ＋Ⓖor⬇＋Ⓖ	下投げ	

Ivy アイヴィー

— COMMAND LIST —

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【固有技】			
飲深き入墨(グリーディ テンャス)	A A	上・上	A Ⓐ時は近距離カウンターヒットで打撃投げに
			Ⓐ Ⓐ時投げなかった場合、レバー入れで素霊が四度後退する(2)へ
失われし車輪(エンシェント ガルガリン)	A A	下・下	
礼拝者の刻印(ワーシッパーサイン)	Ⓐ	下	
盟約無き刻印(ノンアグリーサイン)	A	中	
偽らざる刻印(トゥルー サイン)	Ⓐ	上	
蒼い紫の傷痕(バイオレット ガッシュ)	A	中	
踊り狂う火霊(ダンシング テジャス)	Ⓐ	上	
殻破りし黒翼(ハッチャー レイブン)	A	上	
天に環る蛇(アカシャ ウロボロス)	Ⓐ	上(ガード不能)	
連なる水精(レンジ アバス)	B B	中・中	B Ⓑレバー入れて素霊が四度後退する(2)へシフト
従う吊篭(スクワイヤ ケージ)	Ⓑ Ⓑ	中・上(空中打撃投げ)	
従者を追うもの(スクワイヤチェイサー)	B B K	中・上(空中打撃投げ)・下	
地に泳ぐ刺蔓(スクイーム ランブラー)	Ⓑ	下	ホールド可
礼拝者の刻銘(ワーシッパーオートグラフ)	B	中	
天を眺む鞭盗み(マリス クリーパー)	Ⓑ	中	
近隣な言告(ケアレスブレッシ)	B	上	
刺蔓の如く(カインド ランブラー)	Ⓑ	中	ホールド可
生れ落ちる火霊(テジャス イェルド)	Ⓑ or	中・中	
水精の如く(カインド アバス)	Ⓑ	中	Ⓑで素霊が四度交代する(2)へシフト
夜の為の鎮魂歌(ミッドナイト レクイエム)	Ⓑ	中	Ⓑで素霊が四度交代する(3)へシフト
高貴なる幽霊(ノーブル ゴースト)	Ⓑ	中中	
雲纏う水精(アカシャ アバス)	Ⓑ	中	
夜雀(ナイトスパロウ)	Ⓚ	上	
怒れる女刀師(テンパメンタル カトレス)	Ⓚ	中	
呪い影法師(チャーマー シルエット)	Ⓚ	下	
眠れぬ夜雀(レストレス ナイトスパロウ)	K	中	
囀り夜雀(シンガー ナイトスパロウ)	Ⓚ	上	
睨み夜雀(ゲイズ ナイトスパロウ)	K	中	
鐘鳴らす女刀師(ワーナー カトレス)	Ⓚ	中	ダウン状態へ
女刀師(カトレス)	K	上	
剣の女王の行軍(クィーンズ マーチ)	Ⓚ	下	
地を打する(クロ リ ランブラー)	A + B	下	
呪い師の刻銘(ソーサリー オートグラフ)	Ⓐ+Ⓑ	中	
地霊の時計軸(ノーム アクシス)	A + B	特中	Ⓐ+Ⓑで素霊が四度交代する(1)へシフト
生れ出ずる螺旋(スパイラル キャスト)	Ⓐ+Ⓑ Ⓑ	中中(中)・中中中中中	一段目にインパクト性能あり
生れ出ずる風精(スパイラル ジルフェ)	Ⓐ+Ⓑ Ⓑ	中中(中)・中中中	
凍りつく眼差し(フリージー ゲイズ)	Ⓐ+Ⓑ	中中	
狂い霊の灯(レイヴナーズ カンテラ)	Ⓐ+Ⓑ	中	近距離ヒット時、打撃投げに
			Ⓐ+Ⓑ Ⓑで投げ後の位置が変わる
騒乱なる幽霊(ライオット ゴースト)	or or Ⓐ+Ⓑ Ⓐ	中・下特中	
夜来たる異聖(ナイトバール)	Ⓐ+Ⓑ	中	Ⓐ+Ⓑでガード不能に
汝、出でよ(アームトランス)	B + K	特殊行動	武器形状変化
			インパクト性能あり
恐れ無き地霊(フィアレス ノーム)	or or Ⓑ+Ⓚ	特中	
永遠の血判(エターナル サングリア)	Ⓑ+Ⓚ	中(ガード不能)	
刺に捕われ(ソーンバインド)	Ⓑ+Ⓚ	中	Ⓑ+Ⓚで打撃投げに
刺蔓の吊篭(ケイジランブラー)	Ⓑ+Ⓚ	上(空中打撃投げ)	鞭状態へシフト
吊篭を追うもの(ゲージチェイサー)	Ⓑ+Ⓚ Ⓚ	上(空中打撃投げ)・下	
水精の時間軸(アバス アクシス)	Ⓑ+Ⓚ	中・特中	Ⓑ+Ⓚで素霊が四度交代する(1)へシフト
			鞭状態へシフト
眠れぬ影法師(レストレスシルエット)	or or Ⓐ+Ⓚ	下	
汝、変われ(アームアレンジ)		特殊行動	武器形状変化
息を殺す刻印(サスペンス サイン)	しゃがみⒶ	下	
息を殺す鞭盗み(サスペンス クリーパー)	しゃがみB	中	
朽ち行く刺蔓(ディケアー ランブラー)	しゃがみⒷ	下	ホールド可
闇に潜む鞭盗み(アブセンス クリーパー)	しゃがみ B	中	
呪い影法師(チャーマー シルエット)	しゃがみⓀ	下	
呪い夜雀(チャーマー ナイトスパロウ)	しゃがみ K	中	
刺蔓の時間軸(ランブラー アクシス)	しゃがみ Ⓐ+Ⓑ	下特中	しゃがみⒶ+Ⓑで素霊が四度交代する(1)へシフト
覚醒せし刻印(ウェイカー サイン)	立ち途中A	中	
覚醒せし刻銘(ウェイカー オートグラフ)	立ち途中B	中	
消え逝く夜雀(ルーズ ナイトスパロウ)	立ち途中K	中	
騒乱なる風精(ライオット ジルフェ)	立ち途中Ⓐ+Ⓑ Ⓐ	中・中中	
愚者の外套(フーリッシュ ケープ)	立ち途中B + K	中中中中	レバーで移動可
			インパクト性能(対縦横)あり
【鞭状態からの固有技】			
汝、変われ(アームアレンジ)		特殊行動	武器形状変化
汝、出でよ(アームトランス)	Ⓑ+Ⓚ	特殊行動	武器形状変化
			インパクト性能あり
嘆き霊の誘惑(ラメンターズ イグニス)	鞭状態でⒶ+Ⓚ	下(打撃投げ)	
大気の集い、合(シュークラッド)	鞭状態でA + B		素霊が四度交代する(4)へシフト
	鞭状態で8WayRun全方向A + B		
【素霊が四度交代する(1)(メタエレム・ノーム)】			
素霊が四度交代する(1)(メタエレム・ノーム)	-	特殊構え	ボタンホールドすることで構えを維持
黙する地霊(タシット ノーム)	素霊が四度交代する(1)ホールド(最大)	中(ガード不能)	
悦び踊る地霊(リープ ノーム)	素霊が四度交代する(1)中ボタン離す	特中	
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	素霊が四度交代する(1)中レバー入力	特殊構え	素霊が四度交代する(2)へシフト
【素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)】			
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	A + B	特殊構え	
沸き立つ水精(ボイルド アバス)	素霊が四度交代する(2)中Ⓐ	上	素霊が四度交代する(3)へシフト
剣持つ水精(アバス フェンサー)	素霊が四度交代する(2)中Ⓑ B	中・中	
錆び逝く鍵(ラスティ トラック)	素霊が四度交代する(2)中Ⓚ	上	
流るる眩暈(トランス ディジィー)	素霊が四度交代する(2)中A + B or B + K	投げ	
【素霊が四度交代する(3)(メタエレム・テジャス)】			
素霊が四度交代する(3)(メタエレム・テジャス)	-	特殊構え	
荒ぶる火霊(レイジー テジャス)	素霊が四度交代する(3)中A	上	素霊が四度交代する(4)へシフト
迷い霊の叫び(ワンダラーズ クライ)	素霊が四度交代する(3)中Ⓐ	下	
狂乱する火霊(ルナティック テジャス)	素霊が四度交代する(3)中B	中	
溶け逝く鍵(メルティ トラック)	素霊が四度交代する(3)中Ⓚ	中	
剣持つ火霊(テジャス フェンサー)	素霊が四度交代する(3)中A + B	中	
【素霊が四度交代する(4)(メタエレム・ジルフェ)】			
素霊が四度交代する(4)(メタエレム・ジルフェ)		特殊構え	
叫び踊る風精(スクリーム ジルフェ)	素霊が四度交代する(4)中Ⓐ Ⓐ	上・中中	
嘆き霊の誘惑(ラメンターズ イグニス)	素霊が四度交代する(4)中 A	下(打撃投げ)	
地霊は踊る(ノーム ロンド)	素霊が四度交代する(4)中Ⓑ	中中中	素霊が四度交代する(4)中Ⓑでガード不能に
捕えられた留金(キーパー シェイル)	素霊が四度交代する(4)中K	中	
解放されし素霊(バーニング メタエレム)	素霊が四度交代する(4)中A + B	中(ガード不能)	
剣持つ風精(ジルフェ フェンサー)	素霊が四度交代する(4)中B + K	中 中	
【8WayRun】			
殻破りし黒翼(ハッチャー レイブン)	➡A	上	
夜の為の鎮魂歌(ミッドナイト レクイエム)	➡B	中	
揺らぐ影法師(ヴァシレイト シルエット)	➡Ⓚ	下	
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	➡A + B	特殊構え	素霊が四度交代する(2)へシフト
刺に捕われ(ソーンバインド)	➡Ⓑ+Ⓚ	中	➡Ⓑ+Ⓚで打撃投げに
失われし刻印(エンシェント サイン)	⬊A	上	
水精の如く(カインド アバス)	⬊Ⓑ	中	⬊Ⓑで素霊が四度交代する(2)へシフト
霧と踊る女刀師(ミスティダンス カトレス)	⬊K	中	
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	⬊Ⓐ+Ⓑ	特殊構え	素霊が四度交代する(2)へシフト
失われし刻印(エンシェント サイン)	⬇A	上	
水精の如く(カインド アバス)	⬇Ⓑ	中	⬇Ⓑで素霊が四度交代する(2)へシフト
霧と踊る女刀師(ミスティダンス カトレス)	⬇Ⓚ	中	
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	⬇Ⓐ+Ⓑ	特殊構え	素霊が四度交代する(2)へシフト
狂い霊の灯(レイヴナーズ カンテラ)	⬇A	中	近距離ヒット時、打撃投げに
			⬇Ⓐで投げ後の位置が変わる
溺れ霊の名簿(ドラウナーズ リスト)	⬇B	中	⬇Ⓑで素霊が四度交代する(3)へシフト
眠れぬ影法師(レストレス シルエット)	⬇Ⓚ	下	
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	⬇A + B	特殊構え	素霊が四度交代する(2)へシフト
狂い霊の灯(レイヴナーズ カンテラ)	⬋Ⓐ	中	近距離ヒット時、打撃投げに
			⬋B で投げ後の位置が変わる
溺れ霊の名簿(ドラウナーズ リスト)	⬋Ⓑ	中	⬋Ⓑで素霊が四度交代する(3)へシフト
眠れぬ影法師(レストレス シルエット)	⬋Ⓚ	下	
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	⬋Ⓐ+Ⓑ	特殊構え	素霊が四度交代する(2)へシフト
失われし車輪(エンシェント ガルガリン)	⬅A A	下 下	
地に泳ぐ刺蔓(スクイーム ランブラー)	⬅Ⓑ	下	ホールド可
眠れぬ夜雀(レストレス ナイトスパロウ)	⬅K	中	
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	⬅Ⓐ+Ⓑ	特殊構え	素霊が四度交代する(2)へシフト
失われし車輪(エンシェント ガルガリン)	⬉A A	下・下	
地に泳ぐ刺蔓(スクイーム ランブラー)	⬉Ⓑ	下	ホールド可
眠れぬ夜雀(レストレス ナイトスパロウ)	⬉K	中	
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	⬉Ⓐ+Ⓑ	特殊構え	素霊が四度交代する(2)へシフト
踊り狂う火霊(ダンシング テジャス)	⬆A	上	
水精の如く(カインド アバス)	⬆Ⓑ	中	⬆Ⓑで素霊が四度交代する(2)へシフト
鐘鳴らす女刀師(ワーナー カトレス)	⬆Ⓚ	中	ダウン状態へ
水精の時間軸(アバス アクシス)	⬆B + K	中	素霊が四度交代する(1)へシフト
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	⬆A + B	特殊構え	素霊が四度交代する(2)へシフト
【投げ技】			
本質たる原動(プライマル トゥナミス)	A + G	投げ	
支配の王座(ドミニオン スゥローン)	Ⓑ+Ⓖ	投げ	
無慈悲な導き手(ハートレス ガイド)	左投げ	投げ	
黄昏に散る揺籠(サンセット クレイドル)	右投げ	投げ	
高潔ゆえ、烙印(ナルシシズム ブランド)	後投げ	投げ	
収束する世界(マイト アトラス)	Ⓐ+Ⓑ	投げ	

Nightmare ナイトメア

— COMMAND LIST —

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【固有技】			
スラッシュクロス	A A B	上・上・中	Ⓐでデキスター・ホールドへシフト
			Ⓐ Ⓐ Ⓑでベース・ホールドへシフト
ダブルグラウンダー	A A A	上・下・下	A A A でチーフ・ホールドへシフト
クイックスピンスラッシュ	Ⓐ	上	Ⓐでデキスター・ホールドへシフト
ライトスラッシャー	A	上	
ダークバイト	Ⓐ	上	インパクト性能あり。インパクト時は投げが発動
レッグスラッシュ	A	下	
シャドウスライサー	Ⓐ	下	
バックスピンスラッシュ	Ⓐ	上	Ⓐでシニスター・ホールドへシフト
メイルスプリッター	Ⓑ Ⓑ	中・中	Ⓑでチーフ・ホールドへシフト
			Ⓑでベース・ホールドへシフト
ガントレットバスター	Ⓑ	中	
ランパートバスター	B	中	
バスターグラウンダー	Ⓑ Ⓐ	中・下	Ⓑ Ⓐでチーフ・ホールドへシフト
ピースィングストライク	B	中	
ルークスプリッター	Ⓑ	中	
スカイスプリッター	B	中	Ⓑでチーフ・ホールドへシフト
シャドウバスター	Ⓑ	特中	Ⓑでベース・ホールドへシフト
スラストスロー	B	中	クリーンヒット時投げへシフト
ナイトカイゼル	Ⓑ	中	
フェイタルトライノ	B B	中・中	Ⓑでベース・ホールドへシフト
			Ⓑ Ⓑでチーフ・ホールドへシフト
アーステイバイド	B	中(ガード不能)	
ダークハイキック	Ⓚ	上	
シェイトクラッカー	K	上	
チャージスプリット	Ⓚ Ⓑ	中・中	Ⓚでチーフ・ホールドへシフト
チャーンクラッカー	K K	中・上	
アクセルヘッドアッパー	Ⓚ Ⓚ Ⓐ	中・下・中	
ダークローキック	K	下	
ヘッドバットタックル	Ⓚ Ⓚ	中・中	Ⓚ Ⓚでチーフ・ホールドへシフト
ストンピング	K K K K K	下×5	Ⓚでガード不能に
グライドローキック	Ⓚ	下	
ドロップキック	B	上	
ブレイズウインド	Ⓐ+Ⓑ	中中中	デキスター・ホールドへシフト
ブレイズシュトローム	A + B A	中中中・下	
ダークソウルインパクト	Ⓐ+Ⓑ	下	
フライングエッジ	Ⓐ+Ⓑ	中	
スピンニングクロス	Ⓐ+Ⓚ Ⓐ Ⓐ Ⓑ	上・上・上・中	Ⓐ+Ⓚ Ⓐでデキスター・ホールドへシフト
			A + K A A★Ⓑでベース・ホールドへシフト
スピニンググラウンダー	Ⓐ+Ⓚ Ⓐ Ⓐ Ⓐ	上・上・下・下	
スピンキックラッシュ	Ⓐ+Ⓚ Ⓚ	上・中	
メイルシュトローム	立ち途中Ⓐ Ⓐ	特中・下	立ち途中Ⓐでデキスター・ホールドへシフト
			立ち途中Ⓐ Ⓐでキャンセル可
フルスイングスプリッター	立ち途中B	中	立ち途中Ⓑでチーフ・ホールドへシフト
ライジングキック	立ち途中Ⓚ	中中	
【チーフ・ホールド】			
チーフ・ホールド	B + K	特殊構え	
	or Ⓑ+Ⓚ	特殊構え	
ブラッドシュトローム	チーフ・ホールド中➡A A	上・上	チーフ・ホールド中➡Ⓐでデキスター・ホールドへシフト
テラーサーキュラー	チーフ・ホールド中Ⓐ	上中	チーフ・ホールド中Ⓐでデキスター・ホールドへシフト
スウィーピングエッジ	チーフ・ホールド中 Ⓐ	下	チーフ・ホールド中 Ⓐでデキスター・ホールドへシフト
	チーフ・ホールド中Ⓐ	下	チーフ・ホールド中Ⓐでデキスター・ホールドへシフト
テラーストンパー	チーフ・ホールド中B	中	
ムーンスプリッター	チーフ・ホールド中➡Ⓑ	中	
ニーキックファング	チーフ・ホールド中Ⓚ Ⓚ	中・中	
【デキスター・ホールド】			
デキスター・ホールド	Ⓑ+Ⓚ	特殊構え	
ファントムスラッシュ	デキスター・ホールド中Ⓐ Ⓐ	下	
ファントムグラウンダー	デキスター・ホールド中A Ⓐ	下・下	
ファントムディッパー	デキスター・ホールド中Ⓑ	中	デキスター・ホールド中Ⓑでチーフ・ホールドへシフト
バーピュアスラッシュ	デキスター・ホールド中Ⓐ	中	
ファントムトゥーキック	デキスター・ホールド中Ⓚ	上	
サイトシャッター	デキスター・ホールド中A + B	中	デキスター・ホールド中Ⓐ+Ⓑでシニスター・ホールドへシフト
【シニスター・ホールド】			
シニスター・ホールド	Ⓑ+Ⓚ	特殊構え	
ファントムスラッシュ	シニスター・ホールド中Ⓐ Ⓐ	下・上	
ファントムグラウンダー	シニスター・ホールド中Ⓐ Ⓐ	下・下	
ファントムディッパー	シニスター・ホールド中Ⓑ	中	シニスター・ホールド中Ⓑでチーフ・ホールドへシフト
セイブルスラップ	シニスター・ホールド中Ⓐ	上	
ファントムトゥーキック	シニスター・ホールド中Ⓚ	上	
サイドシャッター	シニスター・ホールド中Ⓐ+Ⓑ	中	シニスター・ホールド中Ⓐ+Ⓑでデキスター・ホールドへシフト
【ベース・ホールド】			
ベース・ホールド	B + K	特殊構え	
デスサイズ	ベース・ホールド中Ⓐ	下	ベース・ホールド中Ⓐでデキスター・ホールドへシフト
デスホーン	ベース・ホールド中Ⓑ	中	ベース・ホールド中Ⓑでチーフ・ホールドへシフト
タイラントエッジ	ベース・ホールド中Ⓑ	中中中	
デスバイト	ベース・ホールド中Ⓚ	中	ベース・ホールド中Ⓚでシニスター・ホールドへシフト
			インパクト性能あり
フィーンドシャッター	ベース・ホールド中A + B	中	

Raphael Sorel ラファエル・ソレル

— COMMAND LIST —

技名	コマンド	攻撃判定	備考
固有技			
チェーンバイオネット	A A	上・上	
フラッシュバレット	Ⓐ,Ⓑ	上・上	
サーペンタイン	A A	上・下	
ライトニングタロン	Ⓐ⇨Ⓐ	上	
ヴァイスシェイバー	A	上	
エボニータロン	⇨Ⓐ	下	
ロストタロン	A	特中	
ブラッドスライド	⇦Ⓐ	中	
テンプルバスター	A	上	
ブラッドラスト	⇨⇨Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・中	
バックフルーレ	A	上	
フュネラルドレッド	⇦⇦AⒷ	(ガード不能)	
ダブルフラップ	Ⓑ,Ⓑ	中・中	
バイザースプリット	⇦Ⓑ,Ⓑ	上・中	
クレバーニードル	B B	下・下	
ヴォイドコール	⇨Ⓑ	中	
ファルコンスレイヤー	B	中	
ラピッドタック	⇨Ⓑ,Ⓑ	上・上	
ラピッドタックプラス	B B B	上・上・中	
リードジェザイル	⇨⇨Ⓑ	中	
カダベラスフェザー	B	中	
ベノムハイキック	Ⓚ	上	
ヘッドハンターキック	K	上	
タランテラタップキック	⇨Ⓚ	下	
ハームローキック	K	下	
ベノムトゥキック	⇧Ⓚ	中	
ポイズンヒールインパクト	K	上	
ブラックムーン	⇦⇨Ⓚ	上	
ハームサイドキック	K	上	
ルーアンボナパルト	Ⓐ+Ⓑ	中中	
ルーアンボナパルトプラス	A+B A	中中・下	
ハヴォックストーム	⇧Ⓐ+Ⓑ	中中	
ミッドナイトテラー	しゃがみ A A B	上・上・下	
スティングシャドウ	しゃがみ⇦Ⓑ	下	
フレンシィタロン	立ち途中Ⓐ	上	
バーストフラップ	立ち途中Ⓑ	中	
ライジングハームキック	立ち途中Ⓚ	中	
【ステップアヴァン】			
ステップアヴァン		特殊移動	前方ステップ
スカーレットロアー	⇦⇦⇨Ⓐ,Ⓑ	中・中	
トレッドバンル	B	中	
ベノムトゥキック	Ⓚ	中	
【ステップアリエール】			
ステップアリエール		特殊移動	
ホーンテッドタロン	A	下	
クリムゾントラドール	⇦⇦⇧Ⓑ	中	インパクト性能あり
アンブレスクローキック	K	中	
【ルーガルフォーム】			
ルーガルフォーム	Ⓑ+Ⓚ	特殊行動	避け性能(対突き・縦・上中段)あり 避けモーション中にⒶorⒷorⓀで反撃可能
【ラーヴァフォーム】			
ラーヴァフォーム	Ⓐ+Ⓚ	特殊行動	避け性能(対突き・縦・中下段)あり 避けモーション中にⒶorⒷorⓀで反撃可能
【8WayRun】			
ブラッドラスト	→Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・中	
リードジェザイル	→Ⓑ	中	
レッグスピア	→K	下	
マーシレスサーベル	↘Ⓐ,Ⓐ	上・上	
ノートリアスストライカー	↘Ⓐ,Ⓑ	上・中	
クイックスナイプ	↘Ⓑ	中	
ブラックムーン	↘K	中	
マーシレスサーベル	↗Ⓐ,Ⓐ	上中	
ノートリアスストライカー	↗Ⓐ B	上・上	
クイックスナイプ	↗B	中	
ブラックムーン	↗Ⓚ	中	
ダークティアーズ	↑A A	中・下	
ステラーストローク	↑Ⓐ,Ⓑ	中・中	
デスゲイズレイ	↑B	下	
ベノムラウンドキック	↑Ⓚ	上	
ダークティアーズ	↓A A	中・下	
ステラーストローク	↓Ⓐ,Ⓑ	中・中	
デスゲイズレイ	↓B	下	
ベノムラウンドキック	↓Ⓚ	上	
ヒールエクサイズ	↙A	下	
ヴァイパースピナー	↙Ⓑ,Ⓐ,Ⓑ	中・上・中	
ハームサイドキック	↙K	上	
ヒールエクサイズ	↖Ⓐ	下	
ヴァイパースピナー	↖B A B	中・上・中	
ハームサイドキック	↖Ⓚ	上	
バックフルーレ	←A	上	
フュネラルドレッド	←AB	ガード不能	
ハームサイドキック	←Ⓚ	上	
フィアーエスコート	Ⓐ+Ⓖ	投げ	
デッドリーホーネット	B+G	投げ	
マサクゥルレッスン	左投げ	投げ	
アンダーテイカー	右投げ	投げ	
ピュアサクリファイス	後投げ	投げ	

ラファエル技表補足

この技表は開発途中のものを掲載しているため、コマンドが確定していない技が多いラファエルは、極端に技数が少ないことをご了承ください。

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【巨門(コモン)】			
巨門(こもん)		特殊構え	左外構え 何もしなければ文曲へシフト
架け兎角(かけうさくね)	巨門中A K	下・中	
抱え昇龍(ほえしょうりゅう)	巨門中Ⓑ Ⓚ	中・中	巨門中Ⓑで文曲へシフト
龍尾走り(りゅうびばしり)	巨門中K	下	
【禄存(ろくぞん)】			
禄存(ろくぞん)		特殊構え	左内構え 何もしなければ玉衝へシフト
踊り蛟(おどりみずち)	禄存中Ⓐ	上	禄存中ⒶⒶで文曲へシフト
巡り海龍(めぐりかいりゅう)	禄存中Ⓑ	中	玉衝へシフト 禄存中B Gで攻撃をキャンセルし、天枢へシフト
返り夜汐(かえりやせき)	禄存中Ⓚ Ⓚ	中・上	
【七星転生(しっせいてんせい)】			
七星転生1(しっせいてんせい)	構え中➡	特殊構え	禄存→[illegible]→文曲→天枢[illegible]
七星転生2(しっせいてんせい)	構え中⬅	特殊構え	巨門→禄存→(文曲→玉衝→天枢)の[illegible]し
七星転生3(しっせいてんせい)	構え中Ⓐ+Ⓚ	特殊構え	文曲→禄存→[illegible]→巨門→天枢[illegible]
【8WayRun】			
[illegible](めくりくろまえ)	➡A	中中	
龍影割り(りゅうえいわり)	➡B	中	巨門へシフト
汀滑り(みぎわすべり)	➡K	下	
張式改・重ね双哭(かさねそうこく)	➡Ⓐ+Ⓑ	上	玉衝へシフト ➡A+B Ⓖでシフトをキャンセル
昇り龍輪(のぼりりゅうりん)	➡B+Ⓚ	中	
渦女雲(うずめくも)	➡A+K	下下下下下	玉衝へシフト
荒波閉じ(あらなみとじ)	↘Ⓐ	上	
浪華弾き(ろうかはじき)	↘B	中	玉衝へシフト ↘Ⓑ,Ⓖで文曲へシフト
挿し霧丹(さしうんたん)	↘K	中	
繋ぎ龍顎(つなぎりゅうがく)	↘Ⓐ+Ⓑ	中中	
昇り龍輪(のぼりりゅうりん)	↘B+K	中	
渦女雲(うずめくも)	↘Ⓐ+Ⓚ	下下下下下	玉衝へシフト
荒波閉じ(あらなみとじ)	↗A	上	
浪華弾き(ろうかはじき)	↗B	中	玉衝へシフト ↗B Gで文曲へシフト
挿し霧丹(さしうんたん)	↗Ⓚ	中	
繋ぎ龍顎(つなぎりゅうがく)	↗A+B	中中	
昇り龍輪(のぼりりゅうりん)	↗B+Ⓚ	中	
渦女雲(うずめくも)	↗A+K	下下下下下	玉衝へシフト
裏夜光虫(うらやこうちゅう)	↑Ⓐ	中	
影抜き(えいぬき)	↑B	上	巨門へシフト
漢魂(おとこだましい)	↑B⬅	中中中中中	禄存へシフト
[illegible](りゅううんあれそうこく)	↑A A B	中・中・中	
裏海月(うらかいげつ)	↑Ⓚ	下	
繋ぎ龍顎(つなぎりゅうがく)	↑A+B	中中	
張式改・吊し裂尾(つるしれつび)	↑B+Ⓚ	中中中中	
渦女雲(うずめくも)	↑A+K	下下下下下	玉衝へシフト
夜光虫(やこうちゅう)	↓Ⓐ	中	禄存へシフト
影抜き(えいぬき)	↓B	上	巨門へシフト
漢魂(おとこだましい)	↓B⬅	中中中中中	禄存へシフト
流雲荒れ双哭(りゅううんあれそうこく)	↓A A B	中・中・中	
飛び海月(とびかいげつ)	↓Ⓚ,Ⓚ	下・中	
繋ぎ龍顎(つなぎりゅうがく)	↓A+B	中中	
張式改・吊し裂尾(つるしれつび)	↓B+Ⓚ	中中中中	
渦女雲(うずめくも)	↓A+K	下下下下下	玉衝へシフト
唸り深淵(うなりしんえん)	↙Ⓐ	下	
[illegible]	↙B	中中中中	
骸狩り(むくろがり)	↙K	上	
繋ぎ龍脈(つなぎりゅうみゃく)	↙Ⓐ+Ⓑ	中中	
張式改・吊し裂尾(つるしれつび)	↙B+K	中中中中	
渦女雲(うずめくも)	↙Ⓐ+Ⓚ	下下下下下	玉衝へシフト
唸り深淵(うなりしんえん)	↖A	下	
漢打ち(おとこうち)	↖Ⓑ	中中中中	
骸狩り(むくろがり)	↖K	上	
繋ぎ龍脈(つなぎりゅうみゃく)	↖Ⓐ+Ⓑ	中中	
張式改・吊し裂尾(つるしれつび)	↖B+K	中中中中	
渦女雲(うずめくも)	↖Ⓐ+Ⓚ	下下下下下	玉衝へシフト
唸り深淵(うなりしんえん)	⬅A	下	
裏搾り浪刃(うらしぼりろうは)	⬅Ⓑ	中	文曲へシフト
骸狩り(むくろがり)	⬅K	上	
繋ぎ龍脈(つなぎりゅうみゃく)	⬅Ⓐ+Ⓑ	中中	
七星[illegible](しっせいりゅうこうちゅう)	⬅B+K	中・ガード不能	
渦女雲(うずめくも)	⬅Ⓐ+Ⓚ	下下下下下	玉衝へシフト
【投げ技】			
破軍・[illegible](てんちゅうおち)	A+G	投げ	
破軍・鋏噛み(みずちかみ)	B+G	投げ	
破軍・[illegible](りょうたくすい)	左投げ	投げ	
破軍・荒れ龍巣(あれりゅうそう)	右投げ	投げ	玉衝へシフト
破軍・刻み海紋(きざみかいもん)	後投げ	投げ	

Hong Yun Sung 洪潤星(ホン・ユンスン)

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【固有技】			
連刃扭頸斬(レンジンジュウケイザン)	A A B	上・上・中	
連刃双鳴脚(レンジンソウメイキャク)	Ⓐ.Ⓐ.Ⓚ.Ⓚ	上・上・上・中	
流刻刃(リュウコクジン)	→A A	上・下	
裏空斬(リクウザン)	Ⓐ	中	
炎衝斬(エンショウザン)	A	中	
斬膝刀(ザンシツトウ)	Ⓐ	上	
転盆撃(テンボンゲキ)	A	特中	
残影撃(ザンエイゲキ)	Ⓐ	上	
旋影刀(センエイトウ)	A	中	
焦天空(ショウテンクウ)	Ⓑ.Ⓑ	中・中	
旋斧蹴(センフシュウ)	B K	中・上	
鉄支連抉(テッシレンケツ)	Ⓑ.Ⓐ	中・上	
鉄支連断(テッシレンダン)	B B	中・中	
刃面壁(ジンメンヘキ)	Ⓑ.Ⓑ	中・中	
剛昇天(ゴウショウテン)	B	中	
単脅尖(タンショウセン)	Ⓑ	下	
臥狼尖(ガロウセン)	B B	中・中	
豪烈斬(ゴウレツダン)	Ⓑ	中	
烈光尖(レッコウセン)	B	中	
跳爪撃(チョウソウゲキ)	Ⓑ	中	
流牙脚(リュウガキャク)	K K	上・中	K もしくはK K で水鶴へシフト
襲牙脚(シュウガキャク)	KⓀ	中	KⓀで水鶴へシフト
乱足流刃(ランソクリュウコクジン)	K K A A	上・上・上・下	Ⓚ.Ⓚ Ⓚで水鶴へシフト
回天跳砲蹴(カイテンチョウホウシュウ)	Ⓚ.Ⓚ.Ⓚ	中・中・中	Ⓚおよび Ⓚ.Ⓚで水鶴へシフト
振抉足(シンカイソク)	K	中	
響舞尖(キョウブセン)	Ⓚ.Ⓐ.Ⓑ	下・上・中	
響杯尖(キョウハイセン)	K K B	下・下・中	K K Kて水鶴へシフト
伏牙脚(フクガキャク)	Ⓚ	下	
連架蹴(レンカシュウ)	K	中中	
虎砲蹴(コホウシュウ)	Ⓚ	上	
双通天(ソウツウテン)	A + B	中中	
揺炎斬(ヨウエンザン)	Ⓐ+Ⓑ	中中	インパクト性能あり
極昂刃(キョクコウジン)	A + B	中	インパクト性能あり
強襲烈轟刃(キョウシュウレツゴウジン)	Ⓐ+Ⓑ	中	
竜角脚(リュウキョキャク)	B + K	中	
崩嶺蹴(ホウレイシュウ)	Ⓑ+Ⓚ	中	
[illegible]	B + K	(ガード不能)	
連旋儀(レンセンギ)	Ⓐ+Ⓚ	中下	
臥狼尖(ガロウセン)	しゃがみB B	中・中	
風雲轟刃(フウウンランゴウジン)	立ち途中Ⓐ.Ⓑ	上・中	
砕断空(サイダンクウ)	立ち途中B	中	
昇鉤蹴(ショウコウシュウ)	立ち途中Ⓚ	中	
揺炎斬(ヨウエンザン)	立ち途中Ⓐ+B	中中	インパクト性能あり

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【水鶴(スイカク)】			
水鶴	—	特殊構え	
回翼斬(カイヨクザン)	水鶴中Ⓐ	上	水鶴中Ⓐで構えを維持
飛翼刀(ヒヨクトウ)	水鶴中B	中	
絡脚旋雷放(ラッキャクセンライホウ)	水鶴中Ⓚ	中	
鶴嘴蹴(カクシシュウ)	水鶴中 K K	下・上	水鶴中 K Ⓚで構えを維持
鶴翼撃(カクヨクゲキ)	水鶴中Ⓚ.Ⓐ	下・上	
孤勢岩砕断(コセイカンサイダン)	水鶴中A + B	中	インパクト性能あり
【陸歩(リクホ)】			
陸歩		特殊移動	インパクト性能あり
落鷹斬(ラオクオウザン)	Ⓐ	上	
無音斬(ムオンダン)	B	中	
散峰蹴(サンホウシュウ)	Ⓚ.Ⓚ.Ⓚ	下・上・上	
【8WayRun】			
裏空斬(リクウサン)	→A	上	
刃面壁(ジンメンヘキ)	→B B	中・中	
潜身蹴(センシンシュウ)	→Ⓚ	下	
旋盆跳撃(センボンチョウゲキ)	↘A B	上・中	
登竜刃(トウリュウジン)	↘Ⓑ	中	↘Ⓑで水鶴へシフト
猛翔脚(モウショウシュウ)	↘K	中下	
旋盆跳撃(センボンチョウゲキ)	↗Ⓐ.Ⓑ	上・中	
登竜刃(トウリュウジン)	↗B	中	↗Ⓑで水鶴へシフト
猛翔脚(モウショウシュウ)	↗Ⓚ	中下	
重狼尖(ジュウロウセン)	↑A B	上上・中	
無影刃(ムエイジン)	↑Ⓑ	中	
回旋蹴(カイセンシュウ)	↑K	上	
重狼尖(ジュウロウセン)	↓Ⓐ.Ⓑ	上上・中	
無影刃(ムエイジン)	↓B	中	
回旋蹴(カイセンシュウ)	↓Ⓚ	上	
曲端斬(キョクハサン)	↙A	下	
散界尖(サンカイセン)	↙Ⓑ	下	
旋鎌蹴(センケンシュウ)	↙K	下	
曲端斬(キョクハザン)	↖Ⓐ	下	
散界尖(サンカイセン)	↖B	下	
旋鎌蹴(センケンシュウ)	↖Ⓚ	下	
旋影刀(センエイトウ)	←A	中	
烈光尖(レッコウセン)	←Ⓑ	中	
虎砲蹴(コホウシュウ)	←K	上	
[illegible]	←B + Ⓚ	(ガード不能)	
【投げ技】			
旋揚流星弾(ソクヨウリュウセイダン)	Ⓐ+Ⓖ	投げ	
揚踊(ヨウシュウノイゲキシン)	B + G	投げ	
捻頭轟転車(ネントウゴウテンシャ)	左投げ	投げ	
絶命(センメイセットウシン)	右投げ	投げ	
強行破骨斬(キョウコウハコツザン)	後投げ	投げ	

Astaroth アスタロス

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【固有技】			
サイクス・ムクスーリ	A A	上	Ⓐ(最大)で打撃投げに 二段目ホールド(最大)でガード不能に
ロツェリオ	A B	上・中	
ディ・キュメル	Ⓐ.Ⓑ	上・中	Ⓐ Ⓑ(最大)でガード不能に
クルクスーサ	A	中	
メルフ・シーア	Ⓐ.Ⓑ	中・中	
メリュールスーサ	A	下	
エルス・ムクスーザ	or Ⓐ	上	or Ⓐ(最大)でガード不能に
メリアイクスーサ	A	下	
ディ・メリアック	Ⓐ.Ⓐ	下・下	
メルフ・ク	Ⓐ B	下・中	
ムクスーザ	Ⓐ	上	Ⓐ(最大)で打撃投げに
ジーク・サリオ	A	中	
アディ・リアスファーザ	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	中(打撃投げ)・中×5	
イル・ディシア	Ⓑ	中	
イルク・ムルク	Ⓑ.Ⓐ	中・上	
	B or or A	中・上	2P側は or or
イルメシア	Ⓑ Ⓑ	中・中	
ティルリオン	B	中	
キュ・ロックディル	Ⓑ Ⓚ	中・中	
エルアークリオン	B B	中・中	
ロティラオン	Ⓑ	中	
ヴィサリオン	B	中	
キュメルシア	Ⓑ	中	Ⓑ(最大)でガード不能に
ティフィラリオス	B	中	Ⓑ(最大)でガード不能に
ジェラリオン	Ⓑ	下	
ヴィメル	B	中	
メルフ・シャルシーア	Ⓑ	中	Ⓑ(最大)でガード不能に
アスリエール	B or	中	
アズリエール・バルト	Ⓑ or Ⓚ	中・中	
テュタス・ムトゥル	B	中	
ヴィスアーク	Ⓚ	上	Ⓚ(最大)で打撃投げに
ロフィアス	K	中	
スルバルト	Ⓚ	中	
カ・ズファーザ	K A	中・上	
クルスファリオ	Ⓚ.Ⓐ	中・中	
メルウィンク	K	下	
ヴィシオスーザ	Ⓚ.Ⓐ	下・上	
ヒ・アスク アスク	K K	中中・中	
ウィプスク	Ⓚ	中	
ジュムクサリオン	A + B	中	
	Ⓐ+Ⓑ	中	2P側は Ⓐ+Ⓑ
ギュルガンメイル	A + B	中	Ⓐ+Ⓑ(最大)で打撃投げに Ⓐ+Ⓑの打撃投げが壁にヒットしたときに追加攻撃が発生
ヴィアス・レビス	Ⓐ+Ⓑ	中	Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能打撃投げに
テュティアルファリオ	Ⓐ+Ⓑ	中	
クク ロティフオン	B + K	上(打撃投げ)	
スルファー	Ⓑ+Ⓚ	上	インパクト性能あり
クフ ウォ アウンア	B + K	下	
テュダ・ディーリア	Ⓑ+Ⓚ	中(ガード不能)	
スルバルト	しゃがみ K	中	
エルシューザ	立ち途中Ⓐ	上	
メルリオン	立ち途中B	中	
イェルクスーザ	立ち途中K Ⓐ	中・下	
テロ ブリオン	背向けB + K	中	
【8WayRun】			
クルクスーサ	→A	中	
メルフ・シーア	→Ⓐ Ⓑ	中・中	
ヴィサリオン	→B	上	
アイ・オク	→Ⓚ	下	
スルファ	→B + K	上	
クルクスーザ	↘Ⓐ	中	
メルフシーア	↘Ⓐ B	中・中	
キュメルシア	↘Ⓑ	中	
スルバルト	↘K	中	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
フィダル・ジグムット	↘A + B	上	↘Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能に
クルクスーザ	↗Ⓐ	中	
メルフシーア	↗Ⓐ B	中・中	
キュメルシア	↗Ⓑ	中	
スルバルト	↗K	中	
フィダル・ジグムット	↗Ⓐ+Ⓑ	上	↗Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能に
シウル・ムズルーザ	↑A A	中・中	
ムズールヴィシア	↑Ⓑ	中	
メルアリオン	↑K	中	
フィダル・ジグムット	↑Ⓐ+Ⓑ	上	↑Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能に
シウル・ムズルーザ	↓A A	中・中	
ムズールヴィシア	↓Ⓑ	中	
メルアリオン	↓K	中	
フィダル・ジグムット	↓Ⓐ+Ⓑ	上	↓Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能に
メリアクスーサ	↙A	下	
ディ・メリアック	↙Ⓐ.Ⓐ	下・下	
アスリエール	↙B	中	
アズリエール・バルト	↙Ⓑ Ⓚ	中・中	
ウィプスク	↙K	中	
フィダル・ジグムット	↙Ⓐ+Ⓑ	上	↙Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能に
メリアイクスーサ	↖A	下	
ディ・メリアック	↖Ⓐ Ⓐ	下・下	
アズリエール	↖B	中	
アズリエール・バルト	↖Ⓑ.Ⓚ	中・中	
ウィプスク	↖K	中	
フィダル・ジグムット	↖Ⓐ+Ⓑ	上	↖Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能に
ジーグ・サリオ	←A	中	
メルフ・シャルシーア	←Ⓑ	中	←Ⓑ(最大)でガード不能に
アズリエール	←B or	中	
アズリエール・バルト	←Ⓑ or Ⓚ	中・中	
ウィプスク	←K	中	
ヴィアス・レビス	←Ⓐ+Ⓑ	中	←Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能打撃投げに
クク ロティフオン	←B + K	上(打撃投げ)	
【投げ技】			
トゥルシュ	A + G	投げ	
ケルヴァディア	Ⓑ+Ⓖ	投げ	
ビルス・ラリオ	左投げ	投げ	
ディア・メルサリオン	右投げ	投げ	
ウィ・メリオ	後投げ	投げ	
メルファディア	Ⓑ+Ⓖ←	投げ	
トゥルサロス	B + G→	投げ	
トゥルス・アズール	しゃがんでいる相手に Ⓐ+Ⓖ or Ⓑ+Ⓖ	下投げ	
ムトゥル アズール	しゃがんでいる相手に A + G or B + G	下投げ	
エリオ・クラッグ	空中の相手にⒷ+Ⓖ	空中投げ	
エルア トゥルスクリオ	ダウン中の相手に A + B or B + K	ダウン投げ	

SOUL CALIBUR II COMMAND LIST

Vold ヴォルド

— COMMAND LIST —

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【固有技】			
シザーズクロー	A A	上・上	
ミュートスラッシュ	Ⓐ.Ⓑ.Ⓐ	上・中・中	Ⓐ.Ⓑ.Ⓐで背向け状態へ
サイドクローキック	A K	上・中	
ジョリーリッパー	Ⓐ	上	背向け状態へ
エレガントクロー	A	上	
ブラインドブレード	Ⓐ	中	
ラットチェイス	A A A	下・下・下	
ラットチェイスキック	Ⓐ.Ⓚ	下・上中	
	A A A K	下・下・下・上中	
サプライズトゥリーパー	Ⓐ	特中	
スケアクロウクロー	A A	上・上	Aで背向け状態へ
エレガントテンダー	Ⓐ	中	
スタンピードシュレッター	B B	中・中	
	相手の背後からⒷ.Ⓑ.Ⓑ	中・中・中	
ブレイドビート	B B	中・中	
デモンエルボー	Ⓑ	中	
ギロチンシザース	B B	中・中	
モアエクスタシー	Ⓑ Ⓑ	中・中	Ⓑで背向け状態へ
アルタースティンガー	B K.K	中・中・上	B Kでジ・ラック(足側前方)へシフト
ピロリーブレイク	Ⓑ	中	Ⓑでジ・ラック(頭側前方)へシフト
ヘルスケアクロウ	B A A	中・中・上	B Ⓐで背向け状態へ
デモンフェロモン	Ⓑ	中(ガード不能)	ヒット時、自動で追加攻撃が発動
グレイブディガー	B A	下下下	
ミュートハイキック	Ⓚ	上	
スコーピオンズテイル	K	中	背向け状態へ
			Ⓚでシフトをキャンセル
サーカストラピーズ	K	下	
ミュートミドルキック	Ⓚ	中	
ペンディングキック	K	上	Ⓚでジ・ラック(足側前方)へシフト
ヘッドリバーサー	Ⓚ	中	
ラチェットスクリーマ	K	中	背向け状態へ
プレイングマンティス	Ⓐ+Ⓑ	中	
フレンジィージャイロ	A+B	中	背向け状態へ
ゲートオープナー	Ⓐ+Ⓑ	中中	
ゲートブライヤー	A+B K	中・中	
ブラインドダイブ	Ⓐ+Ⓑ	上	Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能に
プレイングキャンサー	A+B	下	
ギロチンバイト	Ⓐ+Ⓑ	中	
ミリオンバイト	Ⓐ+Ⓑ	中中中	
プラムウィロー	Ⓑ+Ⓚ	特殊行動	
サニィーミミック	or B+K	特殊行動	
ワグミミック	Ⓑ+Ⓚ	特殊行動	
コールペインミミック	B+K	特殊行動	
デスローズ	Ⓐ+Ⓚ	中中	
ウェブワイパー	A+K	上(ガード不能)	
インセントトラップ	Ⓐ+Ⓚ.Ⓚ	中・上	
シ・ラック	A+K	中	シ・ラック(足側前方)へシフト
ジ・ラック	Ⓐ+Ⓚ	中	ジ・ラック(頭側前方)へシフト
クリーピィストレッチ	しゃがみ B	中	背向け状態へ
ブラインドダイブ	しゃがみⒶ+Ⓑ	上	しゃがみⒶ+Ⓑ(最大)でガード不能に
ルーニィースリング	しゃがみ中 or or B+K	中	しゃがみ中 or or Ⓑ+Ⓚでシ・ラック(足側前方)へシフト
スコーピオンズクロー	立ち途中Ⓐ	中	
ボウマンティス	立ち途中B B	中・中	立ち途中Ⓑでシ・ラック(足側前方)へシフト
テイストバッドローリング	立ち途中Ⓑ.Ⓐ+Ⓑ	中・中・中	立ち途中Ⓑ.Ⓐ+Ⓑでキャンセル、ジ・ラック(足側前方)へシフト
ルナティックスピン	立ち途中K	中	背向け状態へ
			立ち途中K でシフトをキャンセル
【背向け状態からの固有技】			
ブラインドターン		特殊行動	背向け状態へ
フェイスレスブレード	背向け状態でⒶ	中	
リフティングソーサー	背向け状態で A	中	
フェイスレスペンデュラム	背向け状態でⒶ.Ⓑ	上・中	
マカブールウェッジ	背向け状態で B	上	
マカブールステッチ	背向け状態でⒷ	中	
マカブールキムレット	背向け状態で B B	中・中	背向け Bで背向け状態を維持
マカブールペンデュラム	背向け状態でⒷ.Ⓑ	中・中	
マカブールスケアローク	背向け状態で B A	中	
ビハインドミュートローキック	背向け状態でⓀ	下	
オフジョイントマリオネット	背向け状態で K	下	ダウン状態へ
スコーピオンズテイル	背向け状態でⓀ	中	
ビハインドミュートハイキック	背向け状態で K	上	
ローリングクレイジー	背向け状態でⒶ+Ⓑ	中・中	で追加攻撃が発生、ダウン状態へ
イモータルヘルチ	背向け状態で A+B	下	
デスローズ	背向け状態でⒶ+Ⓚ	中中	
シ・ラック	背向け状態で A+K	中	シ・ラックへシフト
【ジ・ラック】			
ジ・ラック		特殊構え	ジ・ラック中 or ★ or で移動可能
			ジ・ラック中Ⓖでダウン状態へ
フールマナー	ジ・ラック中A	中中	
フールハンガー	ジ・ラック中Ⓑ	中下	背向け状態へ
ラックスティンガー	シ・ラック(足側前方)中K	上	
ラックアプセット	ジ・ラック(頭側前方)中Ⓚ	中	背向け状態へ
ローリングクレイジー	シ・ラック中A+B	中・中	で追加攻撃(下)が発生、ダウン状態へ
フールリチュアル	ジ・ラック中Ⓑ+Ⓚ	中	
スティアラック	シ・ラック中	下	
フールカーニバル	ジ・ラック中Ⓑ+Ⓚ	下・中	
ランドフィッシュ	シ・ラック(頭側前方)中 or A/B	Aは下、Bは中	追加入力により三段まで出せる
			追加入力のⒶ、Ⓑの組み合わせは自由
			ダウン状態へ
ラックスティンガー	ランドフィッシュ中Ⓚ	上	
グレイブストンチョッパー	シ・ラック(頭側前方)中B+K	中(ガード不能)	
	ランドフィッシュ中Ⓑ+Ⓚ		
ランドフィッシュエスケープ	シ・ラック(足側前方)中 or B B B	中	追加入力により三段まで出せる
			ダウン状態へ
フールマナー	シ・ラック(足側前方)中 or A	中中	
	ランドフィッシュエスケープ中Ⓐ		
ラックアプセット	シ・ラック(足側前方)中 or K	中	背向け状態へ
	ランドフィッシュエスケープ中Ⓚ		
【リグルステップ】			
リグルステップ		特殊移動	前方ステップ
リグルシザース	Ⓐ.Ⓐ	上・中	
リグルブラインドブレード	A A	上・中	
リグルブラインドシザース	Ⓐ.Ⓐ	上・中	背向け状態へ
リグルマンティス	B B B	中・中・中	B Ⓑでジ・ラック(足側前方)へシフト
オフジョイントマリオネット	Ⓚ	下	ダウン状態へ
スライディングフック	A+B	下	
ルーニィースリング	Ⓑ+Ⓚ	中	Ⓑ+Ⓚでジ・ラック(足側前方)へシフト
ライノサッカー	A+G	投げ	Ⓐ+Ⓖで飛距離が変わる
センチピートナイトメア	Ⓑ+Ⓖ	投げ	Ⓑ+Ⓖで飛距離が変わる
			シ・ラック(足側前方)へシフト
【8WayRun】			
エレガントクロー	➡A	上	
デモンエルボー	➡Ⓑ	中	
スーイサイドタイノ	➡K	下	
ゲートオープナー	➡Ⓐ+Ⓑ	中中	
ゲートブライヤー	➡A+B.K	中・中	
ミュートインプレイス	⬊Ⓐ	上	
デモンエルボー	⬊B	中	
デスフラッガー	⬊Ⓚ	中	
ゲートオープナー	⬊A+B	中中	
ゲートブライヤー	⬊Ⓐ+Ⓑ.Ⓚ	中・中	
ミュートインプレイス	⬈A	上	
デモンエルボー	⬈Ⓑ	中	
デスフラッガー	⬈K	中	
ゲートオープナー	⬈Ⓐ+Ⓑ	中中	
ゲートブライヤー	⬈A+B K	中 中	
ブラインドブレード	⬆Ⓐ	中	
バッフォーネアート	⬆B	中中	
ミュートローキック	⬆Ⓚ	下	
ストレンシタンス	⬆A+B	特殊行動	
ブラインドブレード	⬇Ⓐ	中	
バッフォーネアート	⬇B	中中	
ミュートローキック	⬇Ⓚ	下	
ストレンシタンス	⬇A+B	特殊行動	
エレガントテンダー	⬋Ⓐ	中	
ヘルスケアクロウ	⬋B A A	中・中・上	⬋B Aで背向け状態へ
デモンフェロモン	⬋Ⓑ	中(ガード不能)	ヒット時、自動で追加攻撃が発動
スコーピオンズテイル	⬋K	中	背向け状態へ
			⬋Ⓚでシフトをキャンセル
ギロチンバイト	⬋A+B	中	
ミリオンバイト	⬋Ⓐ+Ⓑ	中中中	
エレガントテンダー	⬉A	中	
ヘルスケアクロウ	⬉Ⓑ Ⓐ.Ⓐ	中・中・上	⬉Ⓑ.Ⓐで背向け状態へ
デモンフェロモン	⬉Ⓑ	中(ガード不能)	ヒット時、自動で追加攻撃が発動
スコーピオンズテイル	⬉Ⓚ	中	背向け状態へ
			⬉K でシフトをキャンセル
ギロチンバイト	⬉Ⓐ+Ⓑ	中	
ミリオンバイト	⬉Ⓐ+Ⓑ	中中中	
エレガントテンダー	⬅Ⓐ	中	
ヘルスケアクロウ	⬅B A A	中・中・上	⬅B.Aで背向け状態へ
デモンフェロモン	⬅Ⓑ	中(ガード不能)	ヒット時、自動で追加攻撃が発動
ヘッドリバーサー	⬅K	中	
ギロチンバイト	⬅Ⓐ+Ⓑ	中	
ミリオンバイト	⬅Ⓐ+Ⓑ	中中中	
【投げ技】			
スピニングアンブレラ	A+G	投げ	
カタコンベクリーナー	Ⓑ+Ⓖ	投げ	
バッフォーネインクエスト	左投げ	投げ	
ブッシュワッカー	右投げ	投げ	
サディスティックスパイダー	後投げ	投げ	
ブラッディードリル	Ⓚ+Ⓖ	投げ	
ブラインドハーヴェスト	背向けB+G	振り向き投げ	

ステージ分岐と隠しフィーチャーを大公開！

ハイスコアラー必見！ 特殊ボーナスシステム総まとめ

勲章ボーナス

勲章とは、特定の敵を倒すと出現する[illegible]イテム。[illegible]10点からスタートするが、逃[illegible]回収し続けると1つ当たり1000点にまで[illegible]長する[illegible]には[illegible]ポイント」の[illegible]00点も[illegible]されているため、勲章の[illegible]低[illegible]は510[illegible]という計算になる[illegible]。

アイテム回収ボーナス

画面左下のパワーアップゲージがす[illegible]て[illegible]で統一されているとき、さらに同色のパワーアップアイテムを[illegible]すると、10000点[illegible]算され[illegible]。一方[illegible]ムは最大値までためた[illegible]態でボムアイテムを回収したらボーナス[illegible]い。どん[illegible]使[illegible]がいいだろう。

敵同時破壊ボーナス

複数の[illegible]を同[illegible]に破壊したとき加算され[illegible]ボーナス[illegible]2機[illegible]で5000点、3機で[illegible]000点[illegible]という具合に[illegible]破壊数[illegible]
[illegible]

勲章は、ブラックホール弾で敵弾を消したときにも出現するのだ。

こういった場所でボムを使えば、同時破壊ボーナスがガッポリ。

本作最大の特徴は、ステージ道中で進行ルートが「分岐」すること。今回は、ステージ1～3の分岐条件を紹介しよう。また、そのほかの隠しフィーチャーやボス戦のコツについても解説するので、隅々まで目を通してほしい。

Text：善之字元帥

ジー・ストリーム G2020
■メーカー：オリエンタルソフト
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発 売 日：2002年3月28日(稼働中)
■使用基板：オリジナル専用基板

ステージ道中の分岐について

1面道中には5カ所も分岐ポイントが存在するが、最初の分岐①いかんによって、ステージの進行が大きく変化してしまう。まず、分岐②方面（画面が左にスクロール）は難度の低い初心者向けルート。こちらはクリアこそ簡単だが、その後の分岐④⑤でどちらに進んでもスコアは低めだ。これに対して分岐③方面（右にスクロール）は、スコアの高い稼ぎ用ルート。分岐③でさらに条件を満たし、正面にスクロールするルートを選べば、最も高得点が期待できるエリアへと進める。

STAGE 1

CLOUDY TODAY!

スタート～分岐ポイント①

分岐ポイント直前に出現する緑のザコ（左右から画面上部に逃げていく）と、ピンクのザコ（画面左右端でフラフラしながら連射弾を撃つ）を素早く全滅させると分岐③方面へ。かなり急ぐ必要があるので、手堅くいくならボムを使おう。

分岐ポイント②

分岐①の直後、画面が左にスクロールすると、十字型の中型機と護衛のザコが出現。これらを全滅できれば分岐④方面（右へスクロール）、できなければ分岐⑤方面（左へスクロール）へと進む。どちらに進んでも難度はさほど変わらない。

分岐ポイント③

こちらも分岐①直後の場面。飛行機雷を散布する中型機が2機出現する。この2機を素早く倒すと（ボムを使うのがオススメ）最もスコアが高いルートを経由してボス戦へ。倒すのが遅れるとデルタ翼中型機ラッシュを経てボス戦へと分岐。

分岐ポイント④

分岐②でも出現した十字型中型機が2機登場。これらを素早く処理できればデルタ翼中型機ラッシュがスタート。十字型中型機を倒すのが遅れた場合は、いきなりボス戦に突入。

分岐ポイント⑤

分岐②の後、赤いザコがパラパラと出現したら、こちらのルートへ移行した合図。しばらく進むと十字型中型機が2機出現するが、これらを素早く倒すとさらに追加の敵機が現れる。

ボス戦へ

ボス戦ワンポイント攻略

1次形態（爆撃機）は特に問題無い。各パーツをこまめに破壊してスコア＆パワーアップアイテムを稼ごう。2次形態（UFO？）ではレーザーに注意。いきなり撃たれて面食らう人が多いかもしれないが、本体をよく見ていれば発射の「前兆」に気付くはずだ。

レーザーを見てから避けるのはほぼ不可能。発射の前兆に気付けないと危険だ。

1P・2Pの性能差：本作では、1P（赤）機体よりも2P（青）機体の方が移動速度が速いというメリットがある。パワーアップアイテムや勲章の回収率に差が出るので、できるだけ2P側でプレイするのが得策だ。なお、1P・2Pに関係無く、ショットボタンを押しっぱなしにしていると移動速度が落ちるので、ブラックホール弾を使うときは注意しよう。

ボス戦ワンポイント攻略

ボスからの弾幕は(ボスの)正面方向に集中するので、ワイドショットを活かして斜めから撃ち込むのがセオリー。スコアを稼ぎたい場合は、ボスが主砲からピンクの連射弾(写真参照)を撃ってきた瞬間にブラックホール弾を使えば、一撃で10万点程度が見込める。

主砲からの攻撃にブラックホール弾を使えば、一気に大量の敵弾を消滅できる。

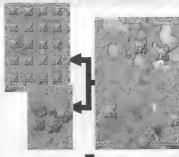
分岐ポイント①

画面下から上がってくる4両の戦車を素早く全滅させると、大量の戦車が整列しているエリアへ分岐。分岐に失敗した場合は森から戦車が現れるエリアへ。前者は出現する戦車の数が多いため、ボムを使えば同時破壊ボーナスで稼げる。

分岐ポイント②

ステージ後半に出現する大型の戦車3両を素早く倒すことができれば列車砲エリアへ。大型戦車は耐久力が高いので、連射能力に不安のある人はボムを使った方がいい。なお、大型戦車を倒すのが遅れると、いきなりボス戦へと突入する。

STAGE 2
DAMP GROUND
〜[illegible]〜

[illegible]

ステージ道中の分岐について

ステージ2の道中は短めだが、分岐ポイントが二つある。前半の戦車地帯と、後半の大型戦車×3がそれだ。特に、後半の分岐で列車砲エリアに進むかどうかでスコアが大きく変わってくる。分岐条件はきちんと把握しておこう。もちろん、ウデに自信の無い人は列車砲をパスするという手もあるぞ。

ステージ道中について

このステージで気を付けたいのが、道中の至るところに出現する水色の戦闘機。超高速で体当たりしてくるので、自機の装備をレーザー(青)や誘導弾(緑)中心に強化している人は、撃ち漏らしてミスしやすい。無難にいくなら、あらかじめ攻撃範囲の広いワイドショット(赤)を強化しておくべきか。

STAGE 3-B
TANK THE WILD'S
〜[illegible]〜

[illegible]

道中の隠しフィーチャー

ステージ序盤で、戦車やトラックが駐車してある場所に注目。よく観察すると、その中に1台だけショットで撃たれると反応して走り出すトラックがある。このトラックは走っている間、1フレーム(1/60秒)につき10点ずつスコアに加算されるという性質を持つ。まあ、結局のところ大した点数にはならないのだが、見た目にはかなり面白い。

ボス戦ワンポイント攻略

このステージのボスは、1画面には収まりきらないほど巨大な戦車。至るところに仕掛けられた砲台から熾烈な攻撃を仕掛けてくるので、丁寧に砲台を潰していく必要がある。攻略のポイントは、小さな砲台をきちんと狙うために、一つでもいいからレーザーのアイテムを回収しておくこと。ワイドショットだけで立ち向かうと、どうしても長期戦になってしまうぞ。

ステージ道中について

道中の難度は低め。各所に配置された大型砲台(高速弾を撃つ)と、後半の戦車4台地帯(カコミ参照)にさえ注意すれば、どんな装備で挑んでも比較的楽に突破できるはずだ。ちなみに、3-Aと3-Bのようにステージ自体が分岐する場合、道中に分岐ポイントは存在しないことを覚えておこう。

STAGE 3-A
RAY BASE
〜[illegible]〜

[illegible]

特殊戦車×4地帯について

ステージが終盤に差しかかり、地形が海上から陸地へと変化した辺りに、大きな倉庫のような建造物がある。この場所を通過した直後、画面の上下左右から4両の戦車が現れたら、急いで下の1両を倒すこと。放っておくと超高速の2ウェイ連射弾(写真)に囲まれ、逃げ場を失ってしまう。もしも囲まれてしまった場合は、ボムを使うのが賢明だ。

ボス戦ワンポイント攻略

1次形態(戦車)、2次形態(戦闘機)どちらの攻撃も、ほとんどはボスの正面にいるだけで当たらない。もちろんいくつかの例外もあるが、それらも見てから回避できるレベルだ。一方、スコアを稼ぐ場合は、破壊可能な弾に注目。1次形態の黄色い弾は破壊するとアイテムを出し、2次形態の青い弾は破壊するとブラックホール弾のエネルギーをためられるのだ。

バージョンの違い：スコアを稼ぐ人は、タイトル画面の「200X © ORIENTAL SOFT」に注目してみよう。年号が2001になっているバージョンだとパワーアップアイテムの色変化がランダム、2002バージョンだと必ず特定の順に変化する仕様になっている。後者の方が、アイテムを同色で回収しやすいというわけだ。

全国大会開幕直前!!

電脳戦機バーチャロン フォース(Ver.7.7)
■メーカー：ヒットメーカー／セガ
■ジャンル：アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー×2+6ボタン
■発 売 日：2002年4月22日(稼働中)
■使用基板：HIKARU

※本稿ではレフトウエポンを「LW」、ライトウエポンを「RW」、センターウエポンを「CW」と表記しています。

Text：H.L

全国大会いよいよ戦闘開始!!

激戦の火蓋がいよいよ切って落とされる。戦闘準備は整ったかな？ 上のポスターが貼られている店舗が戦場の目印だ。開催店舗の詳細は本誌134ページと、ヒットメーカーウェブサイト(http://www.hitmaker.co.jp/)に掲載されているぞ。熱く大会を盛り上げよう!

VO4 インプレッション

いや〜、西スポの大会見てきました。全国大会も近いし、皆さんだいぶ戦術や技術が極まってきてますね。ダブルアタックされているときは視界とレーダーと射出音に気を付けてうまく回避したり、レーダーを見て近くにいる敵との間に障害物を挟んで援護を送ったり。その中でも、特にダッシュ攻撃の使い方がウマかったです。不用意なダッシュ攻撃は一切無く、硬直を段差落ちで無くしたり、対峙してる敵の攻撃をダッシュで回避しつつターゲットを変えて援護(ダッシュ攻撃)を送ったりと、ダッシュ攻撃は何かしら意味があるものでしたね。

機体傾向は偏ってたけど、キャラを選ぶだけでは勝ち上がれないのも事実。アファームド、ガンバレ!!

去る5月3、4、5日の3日間、新宿スポーツランドがアツく燃えた。総勢98チーム(196名)がこの大会に集結。3日に本店と中央口店、4日に西口店で予選を行ない、5日に西口店でそれぞれの店舗で勝ち上がってきた9チームによる決勝が行なわれた。

まず大会を通して目立ったのが、スペシネフ13「罪」「戦」の多さ。やはり、一対一でも強く、とっさの援護も送りやすいところが人気を集めたポイントだろう。

しかし、最後の決勝リーグにはスペシネフ13系統は一機も残らないという意外な展開。あまり強いといわれていない、テムジン747Fとテムジン747Hの存在が印象深かった。特にテムジン747Fを駆るJusticeHeaven氏の近接技術が凄まじく、敵機を追い詰めるテムジン747Fの猛攻は圧巻。味方機ミランダの援護も相まって、回避されやすい近接攻撃を実力者相手に何度となくヒットさせていた。

激闘の末、優勝したのはフェイ・イェンVH・PHペアの「M橋の野望」チーム。超洗練されたミスの無い動き、一瞬のスキを突いた巧みな援護、回避のうまさなど、すべての技術の面で一歩抜き出ていた。

決勝組

Cブロック	M橋の野望	イセリアル ディヴァイド デビューシングル「妥協」	テムHのほうがアファのFよりイイですよ
M橋の野望	＼	○	○
イセリアル ディヴァイド デビューシングル「妥協」	×	＼	○
テムHのほうがアファのFよりイイですよ	×	×	＼

- M橋の野望 (ちゅパパ／PH&エゼマン／VH)
- イセリアルディヴァイド デビューシングル「妥協」 (JusticeHeaven／テムF&カオスモードナオ／ミランダ)
- テムHの方がアファのFよりイイですよ (JIN／PH&SER／テムH)

※大会の詳細は新宿スポーツランドHPにて
URL：http://www.spolan.com/

予選A組

Aブロック	ぱんだフェスティバル	M橋の野望	フェイエンダンジョンへようこそ!
ぱんだフェスティバル	＼	1-2 ×	2-0 ○
M橋の野望	2-1 ○	＼	1-2 ×
フェイエンダンジョンへようこそ!	0-2 ×	2-1 ○	＼

予選B組

Bブロック	イセリアル ディヴァイド デビューシングル「妥協」	今年度新春大賞受賞「スタイリッシュ」	ぱんだまつり
イセリアル ディヴァイド デビューシングル「妥協」	＼	1-2 ×	2-0 ○
今年度新春大賞受賞「スタイリッシュ」	2-1 ○	＼	1-2 ×
ぱんだまつり	0-2 ×	2-1 ○	＼

予選C組

Cブロック	BOSSZARUに捨てられた著達	オリマー2	テムHのほうがアファのFよりイイですよ
BOSSZARUに捨てられた著達	＼	2-0 ○	1-2 ×
オリマー2	0-2 ×	＼	1-2 ×
テムHのほうがアファのFよりイイですよ	2-1 ○	2-1 ○	＼

初代バーチャロンのころから続いている毒ガス杯は、実は今回がVO4初めての大会となった。総勢127チーム(254名)が全国各地から集結し、予選を勝ち抜いた8チームと敗者復活戦を勝ち上がった2チームの合計10チームにより決勝リーグが行なわれた。

決勝リーグでは、前評判の高かった「少年と狂王」チームが連勝モードへ。的確なバズーカの援護、驚異的な回避力から来る安定性が印象深いAirbird氏(ライデン5-2E2)と、一対一で圧倒的な強さを見せるカムイ17氏(スペシネフ13「罪」)とのコンビが絶妙。そのまま快進撃は止まることなく、黒星無しで名古屋勢初の優勝を成し遂げたのだ。

地方の注目株

どんなゲームでも一般的に「地方は不利」といわれているが、今大会では地方勢の活躍が目立った。テムジン2機をペアにした四国の「放棄安定」「戸城波瀾万丈伝エピソード2.1」の2チームが決勝へ。岡山の「カプラバンド」チームは5位にまで食い込んだ。2位の「エアマスT260G」チームも九州勢、

2002年春季毒ガス杯		
1位	マイザー系列	17.3%
2位	ライデン系列	16.5%
3位	VOX系列	16.1%
4位	フェイ・イェン系列	10.6%
5位	テムジン系列	13.0%
6位	スペシネフ13系列	9.1%
7位	エンジェラン系列	7.9%
8位	バル系列	6.7%
9位	景清系列	2.0%
10位	アファームド系列	1.1%

「電脳戦機バーチャロンフォース」最強小隊決定戦2		
1位	スペシネフ13系列	20.0%
2位	フェイ・イェン系列	18.2%
3位	マイザー系列	17.3%
4位	テムジン系列	10.9%
5位	ライデン系列	10.0%
6位	VOX系列	9.4%
7位	エンジェラン系列	4.5%
8位	アファームド系列	4.1%
9位	バル系列	3.6%
10位	景清系列	2.7%

スポラン杯では圧倒的に軽量級が多かったのに対し、毒ガス杯では重量級が猛威を振るっていた。技術を向上させていくと被弾しないゲームという性質上、どの機体を使っても回避できるならチャンスを作りやすくモノにしやすい軽量級、というのが関東勢の見解か!? 一方、関西勢は、技術を向上させれば針の穴を通すほどのチャンスでもモノにできる、といったところか。

主要攻撃ピックアップ

立ちLW / 立ちCW / 歩きRW

防御的に使ったり、障害物の裏から撃ったりしていく。

援護にはこの攻撃。余裕があるときは2発撃っていこう。

けん制攻撃として絶大な効果がある。射程が長いのがポイント。

LW＋ターボ / CW＋ターボ / 前ダッシュRW

距離が400付近の敵に対して効果大。援護攻撃として使う。

硬直が少なく撃ちやすい攻撃。ゲージ消費量も少なめ。

敵のスキを突く攻撃。ダッシュ中の旋回をうまく使おう。

RVR-36-F

VOX系統の火力を搭載したアファームドTシリーズ。その基本となるタイプFは、何でもこなせる万能型だ。

機体解説

アファームドT タイプF

戦術の軸となるのは、射程・連射力が優秀な歩きRWだ。まずこれでけん制し、敵のスキや援護チャンスをじっと待つ戦術が基本となる。

援護攻撃には、主に立ちCWを使う。また、ヒット率は多少低くなってしまうが、CW＋ターボも意外に使いやすい。威力が高く、撃ったときの硬直がCWより短いからだ。

この機体は、万能がゆえにすべての面で中途半端になってしまうことが多い。そのため、前ダッシュRWでの決定力はぜひ身に着けたい。敵がスキを見せたら、ダッシュ中の旋回や低空前ダッシュRWを駆使して確実に決めていこう。

主要攻撃ピックアップ

障害物裏からのけん制。中距離内の防御手段として使っていく。

中距離内でのけん制攻撃。ここから別の攻撃に連係していく。

射程が意外に長く、どの距離からでもけん制攻撃として使える。

ターボ旋回でほぼ360°カバーできるので、使い勝手がいい。

発動距離が長い。ガードキャンセルで様子を見ながら。

遠距離でのホーミング性能がよく、ゲージ消費量も少ない。

RVR-77-B

アファームドTシリーズの近接強化型。ダメージ源となる攻撃を覚え、多少強引にでもダメージを取りにいけ!!

機体解説

アファームドT タイプB

この機体のダメージ源は、主にダッシュ近接LW、CW＋ターボ、RW＋ターボの三つ。それぞれの使い所を把握し、敵との距離に合わせて臨機応変に対応していこう。

まず近・中距離では、歩きLWと立ちCWでけん制しながら、ダッシュ近接LWを狙いにいく。近接攻撃を嫌って距離を離そうとする敵には、ジャンプの着地や敵の行動先に、CW＋ターボを置いておくのが効果的だ。

そして遠距離では、RW＋ターボでの援護が強い。フリーの状態になったときは、敵がこちらを狙いに来るまでひたすら撃ち続けよう。

主要攻撃ピックアップ

防御的に使っていくことがほとんど。適度に出していこう。

メインの援護攻撃。こちらを見ていない敵を狙おう。

けん制攻撃として使っていく。射程が長く、弾切れもしない。

援護に使っていける。距離を合わせることを忘れずに。

4発のミサイルを同時に発射する。遅い弾の方が威力が高い。

敵のスキを狙うときに使える攻撃。近距離での要となる。

RVR-62-D

タイプFよりやや遠距離での戦いが得意な機体。ダメージ源となるCWをどう戦術に組み込んでいくかがカギとなるだろう。

機体解説

アファームドT タイプD

基本的な戦術は、遠距離からの支援がメイン。LWで敵のけん制攻撃を防ぎつつ、歩きRWやCW・CW＋ターボで味方機を援護していこう。特にCW＋ターボは、威力が高いわりにゲージ消費量が少ないので、使いやすい攻撃だ。

中間距離まで近付かれた場合は、立ちRW↓しゃがみCW、という連係が役に立つ。あらかじめ敵の移動しそうな方向に向いておくのがポイントだ。主にその連係を狙いながら、LWで攻撃を防いだり歩きRWでけん制し、前ダッシュRWを当てるチャンスを待とう。ダウンを奪ったら、もちろん援護に回っていく。

第六工廠八式壱型甲・乙・丙・丁

サムライシリーズは、4機体とも似たような攻撃を持ち、基本的な戦術はさほど変わらない。景清「風」の攻略をメインにほかの機体の違いをピックアップしてみた。

景清「風」「林」「火」「山」

「風」主要攻撃ピックアップ

真っすぐ一定距離まで進み、そこから敵に向かって飛んでいく。

相手の機動力を低下させる。CWのゲージ回復はかなり遅い。

主にけん制として撃っていく。敵のスキにも狙っていける。

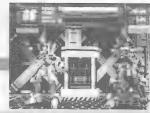
始めは山なりに飛んでいき、徐々にゆっくり近付いていく。

絶大な威力を持つ。ヒットした相手は攻撃力が低下する。

敵のスキを突くときにはこの攻撃が最適。旋回を駆使しよう。

通常近接と回り込み近接を使い分けて攻め立てよう。

2回斬り付ける攻撃。ガードキャンセルを巧みに交ぜていく。

近接LWよりも範囲が広い。状況による使い分けが重要だ。

「風」の攻撃は、単発で終わってしまうものが多く、弾をばらまくことはできない。そこで、射撃群は性能のいい近接攻撃のフォローとして考えておこう。

戦術の軸となるのは回り込み近接。景清の回り込み近接は、ダブルロックオンギリギリの間合いで発動しても、相手に余裕で届くのだ。この攻撃の存在により、回り込み近接で執拗なプレッシャーを与えつつ、敵がスキを見せたら射撃を当てにいく、といった戦術が適しているだろう。

近接戦闘に持ち込むためには、立ちLWと立ちRWを使っていく。その際、あまりゲージをムダ使いせず、少しのけん制で一気に近接間合いまで詰め寄るのが理想。敵の硬直を狙うときの前ダッシュRWを温存しておきたいからだ。

近接間合いから離れようとする相手には射撃を狙う。敵がスキを見せたら前ダッシュRWと前ダッシュCW、そして敵の行動先を狙うRW+ターボ、というように状況に合わせて使い分けていこう。

攻撃発生も早く、離れた距離からでも届く回り込み近接を積極的に狙っていこう。

特殊技

「風」と「火」の特殊技は、射撃をすべて封印し体力の半分を消費する代わりに、近接攻撃の攻撃力が1・5倍になるというものだ。

「風」と「火」の特殊技コマンドは、「しゃがみCW+両ターボ」。

「林」と「山」は「しゃがみRW+ターボ」で相殺能力の高い攻撃が。

「山」の戦術ポイント

武器は薙刀に持ち替えたものの、攻撃群は「林」と似たものになっている。そのため、戦い方も「林」と同じでOKだ。この機体の攻撃の中で特に注目したいのは、RW+ターボ。リングを連射する攻撃なのだが、このリングにはスタン効果があり、一回ヒットしたらその後のリングが非常に回避しにくくなるのだ。この攻撃で敵を足止めし、味方機が威力の高い攻撃を狙う、という連係も考えられる。

CWの武器ゲージは、なるべく敵のスキを突く前ダッシュCWに注ぎ込みたい。

スタン効果のあるリングを連射。硬直が長いので、出す状況を考えていこう。

「火」の戦術ポイント

二刀流から一刀流になったことにより、攻撃群のグラフィックはかなり変化しているが、性能はあまり変わらないので基本戦術は「風」とほとんど同じ。やはりCWゲージの回復が遅いため、いかに効果的に使うかが問われる。フリーになったときの援護としてCW+ターボに注ぎ込むもよし、いざというときの前ダッシュCWのために温存するもよし。前ダッシュRWの存在で、CWの使い道を広げられる。

「風」と「火」は、前ダッシュRWがあるおかげでCWの使える幅が広い。

LWの文字は全機体違うが、攻撃性能は同じ。けん制として撃っていこう。

「林」の戦術ポイント

武器を槍に持ち替えて近接範囲が広がり、RWの連射力も上がった。戦い方としては、連射できる歩きRWと立ちLWでけん制しながら、回り込み近接、もしくはダッシュ近接を狙っていくといったスタイルとなる。「風」と比べて、前ダッシュRWがスキを突く攻撃として機能しにくいので、前ダッシュCWで代用することが必要。そのためにも、CWゲージの温存を心掛けていきたい。

RWの連射力が上がり、けん制攻撃として格段に使いやすくなった。

範囲の広くなった近接(特にダッシュ近接)をどう活かすかが重要となる。

立ちLW：山なりにボムを投げる。ボムのわりに威力はそこそこ。
立ちCW：山なりにビーム弾が飛んでいく。目の前でスキを見せた敵に。
立ちRW：そこそこ連射の効くけん制攻撃。ゲージ消費量が大きい。
しゃがみLW+ターボ：時限式+近接信管の設置型ボム。同じコマンドで起爆もできる。
ジャンプCW+ターボ：ホーミング力が高く、ゆっくり相手に向かって飛んでいく。
RW+ターボ：弾速が速くヒットさせやすい。真っすぐ飛ぶので敵の行動先に。

TG-11-M

ヤガランテの子供!?　VR中唯一2機体分の性能を持つガラヤカ。残り13秒未満の変身チャンスは見逃すな!!

「ガラヤカ」

ガラヤカは全体的に威力が低めに設定されているが、どの攻撃でもそこそこのダメージを期待できるので、状況に合わせてうまく使い分けよう。

この機体は、気軽に出せるけん制武器に乏しいため、援護を主体とした方がいいだろう。なるべく自機を見ていない敵を標的に、歩きRWをはじめ、立ちCW、しゃがみCW、立ちLWなどで援護していく。その際、敵のダッシュ攻撃のスキを狙うのに前ダッシュCWを使うため、CWゲージは温存気味にしておこう。

また、しゃがみLW+ターボはぜひ使っていきたい攻撃だ。破壊した敵機の近くに設置したり、敵の隠れそうな障害物の裏に設置したりして、ほかの機体とは一線を画す戦術を展開しよう。

空中前ダッシュCWで特殊攻撃か出せる。ある程度のレバー操作も可能だ。

変身するには、ANGERゲージをフルにため(詳細は欄外)、「しゃがみCW+両トリガー」。一定時間変身しないとゲージがゼロになってしまうので注意しよう。変身は13秒で解け、その後一定時間ジャンプができなくなる。

変身中に食らったダメージは、変身が解けた後にまとめて差し引かれる。もし変身中に体力がゼロになるほどの攻撃を受けた場合は、変身が解けた瞬間に撃破となってしまう。また、この機体はCWゲージが無いのも特徴。変身中の13秒間は、CWが撃ち放題となるのだ。

変身中は機動力が乏しく回避が難しいことから、ステージの外周付近に移動し、敵の攻撃をCW(+ターボ)でほとんど相殺できるような位置取りをした方がいいだろう。そこから、RWやRW+ターボでけん制しつつCW(+ターボ)を狙っていこう。

変身後主要攻撃ピックアップ

立ちLW	立ちCW	立ちRW
山なりにボムを投射。性能は悪くないが撃つ機会はあまり無い。	4方向にレーザーを撃ち出す。威力・相殺能力が高い。	威力の高いビーム砲を撃ち出す。けん制として使っていこう。

[illegible]	CW+ターボ	RW+ターボ
近接攻撃は全部ヤガランテと同じ。アッパー近接は無い。	CWをさらに強化したレーザー。ステージの角から撃つと安全だ。	ホーミング力の高いスプリングレーザー。けん制+援護として。

近接攻撃を極める

Zon2戦闘テクニック Part 3

実戦では当たらないといわれている近接攻撃だが、キミはそれに対処できる?　近接技術を向上すれば、対処法も見えてくるはず。

通常の近接攻撃は、ダッシュ・ジャンプ・ガードでキャンセルでき、ターボ近接はガードのみでキャンセルできるのはご存知の通り。

しかし、意外に知られていないのが、通常の近接攻撃(近接RW、近接CW、近接LW、近接連係の最後)の後にアッパー近接かターボ近接に連係できるというもの。入力は、近接攻撃の終わり際にタイミングよくそれぞれのコマンドを入力すればOK。これは、実戦でかなり効果を発揮するような応用も効くので、しっかり覚えておこう。

回り込みターボ近接

回り込み近接の出し方は今のところ2種類ある。

一つ目は、先ほど記述した通常近接からターボ近接への連係を利用したもの。出し方は、回り込み近接を発動させて、その終わり際にタイミングよくターボ近接を入力する。というのも、始めに回り込み近接を出してしまえば、その後のレバー入力はいらず、ターボ近接を入力するだけで、回り込み近接→回り込みターボ近接、となるのだ。

二つ目は、いきなりターボ近接を出せるというもの。はじめにガードポーズ(ガードポーズからしか出せない)をとり、そこから回り込みターボ近接(レバー2本真横+ターボ近接)を入力すればいいのだが、ターボボタンは発動より少し前に入力していないとダッシュしてしまう。まず、ターボボタンを押してからガードポーズをとり、そのままボタンを押しっぱなしにして回り込み近接を出すような感じにしよう。

まずガードポーズをとる。この前にターボボタンを押しておくと出しやすくなる。

ターボボタンを押しっぱなしにした状態から回り込み近接を入力すればOK。

丸太でGOGO!
速攻クリアを目指しとく?

IMPRESSION

連射装置が付いてない場合が多い本作は、コイン投入から席を立つまでの間、右手のスポーツ。常に弾を撃ち続けるため、ひたすら右手を動かすのだ。そして席を立った後に飲むジュースがこれまたオイシイ! このジュースのためにメタスラ4をやってもいいんじゃない?

ルート分岐によって難度が激変するミッション3。上ルートはかなり楽で、下ルートは結構難しいと覚えておけば、ミスチョイスは無くなるはず。

メタルスラッグ4
■メーカー：メガ エンタープライズ
■ジャンル：アクション
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日：2002年3月27日(稼働中)
■使用基板：MVS

担当：真瑠世

変身手帳 デブ化の巻

メタスラ2からおなじみのデブ化。今回もこの変身は大活躍しちゃいます。

デブになると移動速度が若干遅くなる代わりに、攻撃力が上昇するのが特徴。特にパワーアップ武器の変化はかなり大きく、細かい性能変化を把握すれば戦闘を有利に進められることは間違い無いぞ。ただし、ジャンプ力は人間状態と変化が無いため、移動速度の遅さから見ると、「いきなり飛び出す」感覚に捕らわれるので注意しよう。

では、デブ化した際に見られる、パワーアップ武器の性能変化を説明していきたい。

●ショットガン：若干ながら攻撃判定が大きくなる。元々威力が高く、弾切れ具合も激しいのでデブ化の恩恵が薄い武器だ。

●フレイムショット：より高温の火球が、横一直線に飛ぶようになる。射程が伸びるのがかなり大きい。

●アイアンリザード：爆弾に足が生え、これが地面に沿って移動していく武器になる。通常時との違いは「たまにハズレがある」ところ。ハズレの弾は途中で止まってしまい、そこで爆発する。

●エネミーチェイサー：通常時よりも追尾性能が良くなるため、非常に使いやすい。

●ヘビーマシンガン：弾が上下に広く射出されるようになるが、すぐにボス戦に……。

これがアイアンリザードのハズレ弾。途中で休むなんて……とほほ。次弾に期待。

エネミーチェイサーの誘導性能はピカイチ。無駄弾、弾切れの心配が無いので頼れる。

影の主役ジャンプを操れ!

メタスラの自由度の高いジャンプは、攻略のカギになる。敵の弾をジャンプでかわす基本的なことから、ジャンプして高い位置に敵の弾を撃たせてくぐる、敵を跳び越して後ろを取る、戦車の上に乗ってさらに高い位置へ移動するなど、使い方は多種多様。これを使いこなせれば格段にクリアが近くなり、さらにメタスラが面白くなる。そこで今回は、単純ながら奥が深いジャンプの細かい特徴、テクニックをお教えしよう。

まず覚えておきたいのは、ボタンを押す長さでジャンプの高さを変えられること。ボタンを少し押すと小さくジャンプし、やや長めに押せば滞空時間が長い、大きいジャンプができる。

敵弾をジャンプでかわすときは高いジャンプの方が有利そうだが、実は危険が多いので注意しよう。ジャンプ中は高い場所に居る敵を撃つことはできるが、地上に居る敵に攻撃ができない。また、ジャンプ中に手りゅう弾を投げられた場合、回避するのが難しくなることから、高い場所に居る敵を攻撃するときのみ、高いジャンプを使っていくのがいいだろう。

次に空中制御について。ジャンプ中にある程度ならレバーで制御できるので、これを利用すると……。ジャンプの頂点付近に到達する前にジャンプした方向とは逆にレバーを入れれば、元居た場所に着地できる。つまり、斜め前にジャンプしているのにもかかわらず、着地地点はジャンプした位置になるぞ。

このようにジャンプ中の行動範囲は意外に広いが、敵の弾をジャンプ中にいくつもかわすのは無理な話。空中制御は基本的に地形に対して使い、回避にはあまり使わないようにしよう。なお、敵弾をジャンプでかわす際、避けた後はなるべく敵弾ギリギリに着地しよう。こうすれば次の弾をより遠距離で対処できるぞ。

ぴょんぴょん跳んで、地上に敵がワンサカ! 跳びたい気分は分かるが、敵は下だよ。

空中制御をどこまでうまく使えるか? 足場から少し前に出て撃ち、すぐに戻った図。

隊長!! 大変です

デブ時のアクション：デブになると近接攻撃がフォークになり、時折ハンカチで汗を拭く動作をするぞ。そして極め付けはミスしたときに破裂するところ。ちょっと太り過ぎのような気もするが、あの風船やられはいつ見ても笑えるね。

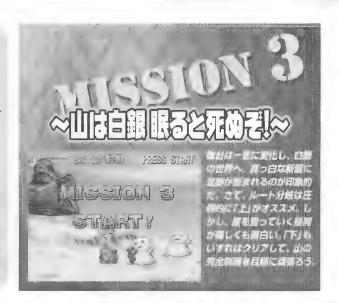
洞穴(上) デブになれ!

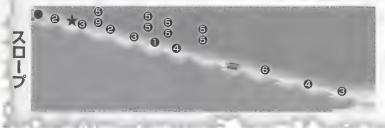
スタート直後はいきなりルート分岐。そのまま右に行くor崩れる雪とともに下へ行くかだ。右に進んだ場合は、迫撃砲兵+ペンシルミサイルザコと、上からパラシュート兵が出現するちょっとした難関が待っている。ここは一気に前進して近接攻撃でなぎ倒した方が楽だ。

洞穴内部では最初のコンテナ(3段×2列)の上部に野菜が隠されている。これを食べてデブになろう。そうしたら次のコンテナの右端からショットガンを取り、ザコと歩兵運搬車両を一掃していく。最後はフレイムショットを取って写真のように動けば安全だぞ。

デブになってショットガンを撃ちまくれ！ 爽快感満点の楽しい瞬間だ。

ここからジャンプして、頂点より少し下でフレイムショットを撃て！

上の段の兵士二人を処理できるので、後はノーマル戦車を残すのみ。

☆・★:捕虜 ●:隠しポイント ①:ノーマル戦車 ②:ホーミングミサイル戦車 ③:兵器輸送車両 ④:中型戦車 ⑤:戦闘機 ⑥:ブラッドレー

対戦闘機編隊 無視、無視!

スロープ序盤で出る戦闘機は、急降下しつつミサイルを放ち、そのまま飛び立っていく。ミサイルを何発も撃つワケではないので、無理に破壊しなくていい。ミサイル2発の束を大きくジャンプで飛び越えてしまおう。

ミサイル2発の束を一気に飛び越えれば、何てことは無い戦闘機編隊。無視しよう。

スロープ 眼下が怖い……

スロープでは各種戦車がたんまりと出現してくるが、こいつらにはあまり苦戦しないだろう。アイアンリザードとエネミーチェイサーで斜め下の敵に非常に有効だからだ。問題はむしろザコ兵士だ。特に丸太へ乗れなかった場合、その後のザコ兵士はかなり手強くなってしまう。具体的には写真の位置で、3人の兵士が見えている場面。そのまま突入するとバズーカの餌食になるので、手りゅう弾で3人を倒してから進もう。

中型戦車は懐に入り込んでしまえばただのデク。しゃがみショットで一気に倒そう。

ここは奥にもう一人ザコが居る。突撃は危険なので、手りゅう弾で掃除してから前進だ。

丸太でFEVER!!

このステージのメタリッシュ: 上ルートでは全く稼げないので、メタリッシュは下ルートで狙うことになる。オススメは雪男を近接攻撃で倒しまくって稼ぐ方法。比較的楽に稼ぐことができるだろう。

滝C区間 ミサイルの雨は右で

次はブラッドレーとの戦闘。ここはザコ兵士の弾が邪魔なので、なるべく早めに右の段に移動しよう。右端ならブラッドレーのミサイルに当たらないぞ。代わりにザコの弾が嫌な角度で飛んでくるため、スラグノイドは被弾しやすいので注意。スラグノイドから降りてジャンプ撃ちをしてザコ兵士を倒していこう。

ブラッドレーの弾は右端なら当たらない。スラグノイドから降りてジャンプ撃ちで対処。

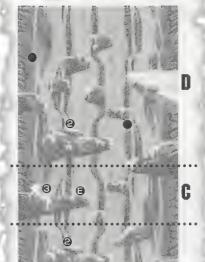
ブラッドレーの最初の弾をやり過ごしたら、そのまま右にジャンプしていく。

滝D区間 ボスまでまっしぐら

最後はホーミングミサイル戦車が相手。ここは左上の兵士がボーリング弾を撃ってくるので右端に居ればOK。スラグノイドに乗っていない場合はジャンプ撃ちで対処しよう。ヘビーマシンガンが設置されている場所にくると、兵士が4人やってくる。すぐに上＋右の兵士を倒し、敵の弾の数を減らせば、後は簡単だろう。

上と右の兵士を処理すれば、後は楽。左上の兵士の弾に注意して一掃すればいい。

この位置ならホーミングミサイルとボーリング弾に両対応。ここからジャンプ撃ちだ。

滝A区間 密着で安心

まずは上の段の兵士をジャンプ上撃ちで倒し、右から登ってホーミングミサイル戦車を倒そう。そしてノーマル戦車を視界に捉えたら、その左の段に居る兵士をヘビーマシンガンで倒し、そのまま一気に懐へ入ればOK。

このようにノーマル戦車の懐に入ろう。破壊後はザコ兵士の弾を1回避けてから動こう。

滝B区間 スラグノイド大活躍！

ホーミングミサイル戦車を倒したら、そのままドンドン登ってスラグノイドに乗り込もう。そしてそこからボーリング戦車とザコをバルカンで攻撃する。こうしないとボーリング弾と手りゅう弾にやられてしまうぞ。

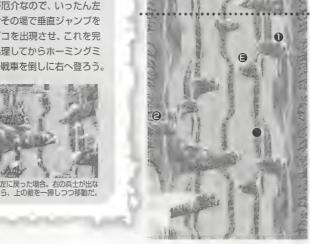
ボーリング戦車の次はホーミングミサイル戦車＋ザコ。ザコの弾が厄介なので、いったん左の段orその場で垂直ジャンプをしてザコを出現させ、これを完全に処理してからホーミングミサイル戦車を倒しに右へ登ろう。

速攻でスラグノイドに乗り込んで、快適に敵を処理するの図。下で粘るのは危険だ。

いったん左に戻った場合。右の兵士が出なくなったら、上の敵を一掃しつつ移動だ。

①：ノーマル戦車
②：ホーミングミサイル戦車
③：兵員輸送車両
④：大型ヘリ
⑤：兵員輸送車
⑥：ボーリング戦車

滝

★・☆：捕虜
●：隠しポイント
Ⓔ：エンブレム

洞穴 雪を必死で振りほどけ

最初は大型ヘリ×2と兵員輸送車が相手。大型ヘリは左右から迫ってきて、一定時間後に真横に回ってミサイルを撃ってくる。ここは爆雷を右にゆっくりかわして行き、ミサイルを撃たれるときに右端で避けると楽だ。

洞穴内では雪男が出現。雪男は雪だるまにする誘導弾を放ち、雪だるまになるとこん棒で殴ってくる。棍棒を受けるとミスになるので雪だるま状態はレバーで速攻解除しよう。なお、積極的に雪だるまになった方が楽だ。

右端なら、右の大型ヘリのミサイルを無視できる。爆雷をゆっくり右に避けていこう。

雪だるま状態ではレバーでのみ解除可能。高速で振りほどけば棍棒は回避できるぞ。

洞穴（下）

限定!!大ネタ **スラグノイドについて**：この面の乗り物であるスラグノイド。こいつは滝エリアが終わるとそのまま自動的に降りるようになっている。つまり、ボス戦に使うことができないのだ。キャノン砲の有効活用シーンが無いので、ボス戦ではぜひとも使いたかったなぁ。

BOSS MISSION 3
万能射程戦車改良型
「アイアン」

[illegible]

攻撃パターンから解析

まずは倒しても補充されるノーマルヘリ。こいつは自分の真上を陣取るように移動し、一定時間ごとに真下へ弾を撃つ。左右に動けば、ヘリの攻撃はほとんど無効化できるぞ。

次は「アイアン」の攻撃。

●攻撃1：バズーカ砲

モーデン元帥が2回バズーカ攻撃を仕掛ける。

●攻撃2：ノコギリ攻撃

車体前部に棒が出現し、先端ノコギリ状になりつつ伸びてくる。ノコギリ部分に攻撃判定があるため、伸びきった状態ならノコギリと本体の間に入ることも可能。なお、棒が出た瞬間に当たると、吹っ飛ばされて武器アイテムを失ってしまう。

●攻撃3：3WAY弾

3発の放物線を描く弾を撃ってくる。やや遠目で避ける。

●攻撃4：ホーミングミサイル＋突進

3発ワンセットのホーミングミサイルを合計で4回、撃ってくる。これにボス本体の突進攻撃も加わる。点滅するミサイルは破壊すれば武器アイテムが出現。

BOSS攻撃射出箇所

具体的なパターンを考察

注意していきたいポイントは二つ。一つはノコギリ攻撃で左端に追い詰められたときのヘリの対処。もう一つはホーミングミサイル時の動きだ。

まずはノコギリ攻撃時。左端ならノコギリ攻撃に当たらないが、真上からノーマルヘリの弾を受けてしまう。ここは左端へ歩きつつノーマルヘリの弾を撃たせ、それを「中央に1キャラ分移動」して避けていこう。そして今度はその場で真下に撃たせ、逆に端へ逃げていく、といった具合だ。細かい動きをしないとノーマルヘリの弾の餌食だ。

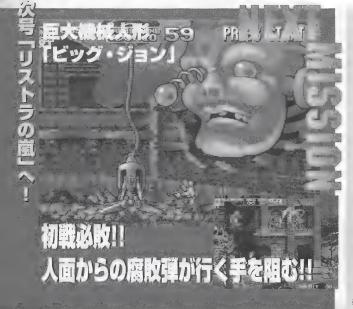
この1キャラ分の移動で細かく避けていく。無闇に撃ち込みをして失敗しないように。

次は最難関であるホーミングミサイルの対処。下準備として重要なのが、ノーマルヘリにある程度ダメージを与えておくこと。ショットですぐに倒せる状態にしておくワケだ。後は写真の通りに動けば大丈夫だろう。

左端からスタートし第1波の内側に入りながら本体へ接近。次に第二波の上をまたいで左へ。第三波を歩いて避けながら、上撃ちでノーマルヘリを破壊。最後に突進をジャンプすれば、第四波は下をくぐって終了。

業火であぶって楽勝！

[illegible]

友情パワーはどうなの!? いきなり決裂なのか？ 第1章

ナディア「ふぅ、2ミスもしたけど、やっとダルマーニュを倒したわね」
トレバー「ていうかさぁ、ボス戦の攻撃パターンとかは知ってるの？ あれほど段差の上に居ろ！ って言ったのに下に降りてきて……」
ナディア「だって火球が目の前にあるのよ！ 誰だって下に行きたくなるじゃない!!」
トレバー「まぁ、道中の高速道路でマシンガンを使うパターンは正解だったが……。もう少しボス戦覚えよう」
ナディア「分かったわよ。その代わり、あんたがミスしたら萎えるまでののしってやるから覚悟しといてね」
トレバー「やれやれ。ではお嬢様、雪山に出発しますか」

高速道路NEWパターン

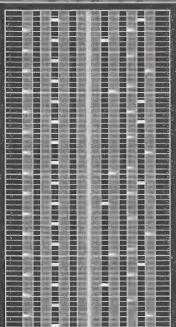
高速道路の戦闘機を楽に倒すために、道中の敵はすべてブラッドレーで破壊してこよう。そしてヘビーマシンガンを温存しておき、戦闘機に対して斜め撃ちを使えば安全！

※キャラクターの会話は編集部で勝手に作成したものです！

ダブルプレイならではの難しさを楽しむ

インプレッション

さて、今回はダブルプレイ譜面の中でも定番の中級曲といわれる、「Deadline」を攻略する。シングルをある程度やりこんだプレイヤーがダブルプレイをするに当たって、最初につまずくのがこの曲だろう。シングルには無い、難しくて楽しい要素、「混合フレーズ」を練習して弾きこなせ！

beatmaniaⅡDX 7th style
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：BEAMANI
■操作方法：7鍵盤＋スクラッチ
■発売日：2002年3月（稼働中）
■使用基板：

Deadline
（ダブルプレイ）

左手と右手で全く違うリズムをたたかなければならない、ダブルプレイならではの要素である「混合フレーズ」。片方ずつの譜面で見れば簡単だが、それを同時にたたくとなると一気に難しくなるという典型的「混合フレーズ」の一例といえる「Deadline」ダブルプレイを攻略するぞ。簡単なダブルプレイ譜面をクリアできた人は、この曲でレベルアップを図ることをオススメする。

5～8小節目

最初に登場する簡単なパターン。左手側は1～4～1～4～1～4番の繰り返しなので、右手側だけを集中してプレイしよう。右手側のリズムは「タタッターターターター」となっている。リズムを覚えるに越したことは無いが、左手側がとにかく簡単なので、右手側単体のパターンを少し練習してから左右共にプレイすれば、できないことは無いハズ。

ダブルプレイの基本事項として、片方ずつのリズムを覚えることだけでなく、左右両方のリズムを総合したリズムを覚えるということが重要。これを把握すれば、左右の間で発生する鍵盤の同時押しや、十六分のズレで戸惑い、リズムを外すことが少なくなるため、レベルアップが望めるだろう。

これがダブルプレイをするに当たっての基本的な指配置。鍵盤から指を外すことの無いよう、練習を重ねよう。

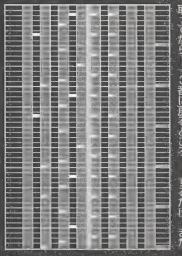
9～11小節目

5～8小節目に右手側でたたいていたパターンが、左手側に出現し、右手ではスクラッチ～1＋3～1＋3番の繰り返しとなっている。一見一定のリズムのため簡単に見える右手側も、スクラッチを取ってから1＋3番に戻るところで指を外してしまいやすいので、苦戦するプレイヤーも少なくない。ここでスクラッチから鍵盤に戻る点を意識的に練習しよう。今後、さらに難しい曲に挑戦する際に必ず役に立つハズだ。右手側を意識せずにたたけるようになれば、後は左手側を見てたたくことに集中するだけ。また、左右を合わせた際のリズムは「タタタンタンタターンタンタンタン」となる。

この後はある程度簡単なので、このパターンができれば問題は無いだろう。

29～32小節目

右手側はスクラッチ～5～5番の繰り返しと同時押しが無いだけで、9～11小節目よりも、かなり簡単になっている。その代わり、左手側には鍵盤三つ同時押しが交じるため、左手に自信の無いプレイヤーにとってはなかなか辛い。

簡単な右手側は、すぐにたたけるようになるハズ。右手側は極力見ないようにし、難しい左手側に集中しよう。総合したリズムに関して、十六分のズレといった嫌らしいリズムは存在せず、左右共に八分で構成されている。左手側さえできれば、このパターン中に悩まされる点は無いといえるだろう。

ゲー事典 用語解説：【混合フレーズ】左手側と右手側でそれぞれ異なるパートをたたくパターン。違うパートが混合されるため、同時にたたく場合はリズムがかなり難解になる。これは通称「混フレ」といわれている、ダブルプレイをダブルプレイたらしめている重要な要素。ダブルプレイでは、基本的に難度が上がるほど、難しい「混フレ」が登場すると考えて差し支えない。

41～44小節目

右手側、左手側共に難しい。右手側はスクラッチ～5～3～5番の繰り返しとなる。スクラッチが多いため、慣れないと指が外れがち。これを解消するには、親指で3番、人差し指で5番、そしてスクラッチに小指を置き、動きを最小限にとどめるといい。

左手側はシングルの『Deadline』と同じなので、練習しておこう。また、邪道ではあるが選択肢の一つとして、リズムを狂わせる42小節目の4番、そして同小節目後半の3番を捨てる方法がある。これをするとリズムが一定になるため、かなりたたきやすくなるハズだ。

61～64小節目

曲のラストとなる「混フレ」地帯。左手側は相変わらずシングル譜面がそのまま登場しているが、ここ以外の「混フレ」地帯と比べ、明らかに右手側が簡単。より左手側に集中してプレイできるハズ。

左手側を簡略化する方法の一つとして、十六分のズレを同時押しで処理する通称「あんみつ」というテクニックがある。ここでは、62小節目の4番を同小節中二回目の3番と同時に取ってみよう。コンボがつながる上、リズムも一定化するため、たたきやすさが向上するハズだ。唯一の欠点は、何といっても格好悪い（笑）ことだ。

49～52小節目

『Deadline』中最大の難関。左手側には相変わらず規則性の無いシングル譜面がそのまま降ってくる上、右手側には鍵盤三つ同時押しが交さっているため、ほかの「混合フレーズ」地帯よりも断然難しい。だが、右手側を覚え、左手側に集中するという基本は変わらない。今までに紹介した「あんみつ」や「捨てオブジェ」といった効率化を図るのは当然ありだぞ。

一見、まず取れないように見える50小節目の左スクラッチは、「クロススクラッチ」というテクニック（写真参照）を使えば取ることができる。が、かなり難しいのでオススメはできない。ここは捨ててしまうのが賢い。

実はここでゲージを減らされても次に出現するパターンは比較的簡単。まずゲージが回復するため、ゲージが減っても諦めないように。

左手側に入っているスクラッチ。普通に取ろうとしたのでは、かなり難しいので……

ここは左手の上から右手でスクラッチを取る！　失敗すると格好悪い（笑）のが難点か。

まとめ

『Deadline』を攻略するに当たって最も重要になるのが、左手でこの曲のシングル譜面をそのままたたかねばならないということ。左手ということもあり、いきなり「まずたたくことができない」ほどの難しさがある。そこで、まずは左手だけ（右手はスクラッチのみ）でこの曲のシングル譜面を練習しよう。左手で『Deadline』のシングルをクリアできることが、この曲のダブルをクリアするための最低条件だろう。初めはとても厳しいとは思うが、続けて練習を重ねればいつかできるようになるハズだ。そして、さらなる高難度曲を目指して頑張ってくれ！

ダブルプレイのススメ

さあ皆さん、DPやりましょう。せっかく筐体に14個も鍵盤が付いているのに、それを活かさないのはもったいないですから。それでは、とりあえずDPやってる方々に今月のススメを。今までにオススメしてきた曲は、どれも旧曲だったので、今回は『7th style』の曲からいくつかピックアップしたいと思います。

- foreplay
- traces
- Ave De Rapina

などが「混フレ」もあるということでオススメ！　頑張ってみましょ。

指が動かない、押せない同時押しがある、鍵盤から指が外れるなど、克服することがたくさんあるぞ。

ゲー事典
用語解説：【捨てオブジェ】押し難いオブジェパターンに対し、いくつかオブジェを見逃すことによってリズムの一定化や運指の簡略化を図り、パターン自体の難度を下げるテクニック。
【あんみつ】GOOD判定の広さを利用して、十六分程度のズレがあるオブジェ同士を同時押しで取ることでリズムの一定化や運指の簡略化を図る。語源は「甘い」押し方。

MAXX UNLIMITED

譜面自体は、実はとても素直。体力温存と足の動きについて頭で考え、それが分かったら体で覚えよう。

POINT Ⓐ 28. 32. 36小節目

[illegible]

POINT A 最重要項目

・リズムだけは何としてもキチンと取る

POINT Ⓑ 41～47小節目

[illegible]

POINT B 最重要項目

・GOODが出たら「遅め」を意識する

POINT Ⓒ 71小節目

[illegible]

POINT C 最重要項目

・フリーズアローから足を離さない

POINT C以降は、力技になるので、後は気合で何とかしてくださいとしか言いようが無い。問題は「体力」と「足をいかに効率良く動かせるかに掛かってくる。足が動かないなら、理論的にどういう風に動かせば楽か考えてもらいたい。それでも無理なら、筋トレするのも意外と重要 体力不足についても、やり込んで慣れればましになってくる。

全国大会、そしてビートライブ杯。大規模な大会を見れば、全体的な対戦テクニックの向上が一目で分かる。強くなるために何をすればいいのかは、誰の目にも見えている時期と言えるだろう。後は、一つ一つそれらを実践するのみ。すべてを身に着けるため、日々精進せよ！

頂上は雲の上……ではない!!

インプレッション

技術が向上する過程こそ、対戦格闘の楽しみ。その道のりの長さゆえ、『VF』シリーズは長い期間トップクラスの人気を保っているわけだ。それでいて、少しプレイするだけでも十分遊べるところがポイント。対戦は好きだけど、『VF』シリーズはプレイしたことがない。あるいは、以前のシリーズはやっていたことがあるが、今回は手を付けていない。『VF4』は、そんな人にも自信を持ってオススメできるゲームに仕上がっている。

バーチャファイター4
■メーカー：セガAM2／セガ
■ジャンル：3DCG格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2002年1月31日（Ver.C）（稼動中）
■使用基板：NAOMI2（GD-ROM）

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです。
記事中のフレーム数値や有利／不利といった状況などは、編集部調べによるものです

役立たない（？）小ネタ集

アレってどうやるの？

ちょっと不思議なテクニックや現象も多く見られる『バーチャファイター（以下VF）4』。町中で目撃したけれど、実際にどうやるのか分からない……。そんな疑問が、ここで解けるかも!?

Text：ちゃっきー

①高速しゃがみ後ろダッシュ

全国大会でバイアグラウ氏が披露し、話題になった通称“バイアグステップ”。やり方は、しゃがみ後ろダッシュ（⇙⇩⇙）→ニュートラル＋Ⓖと入力、その後⇙⇩→ニュートラル＋Ⓖ→⇙⇩→……と繰り返すだけだ。ただ、かなり素早入力しないとダメなので注意。⇩の入力を意識し過ぎないようにすると、成功しやすいかも。

最初はしゃがみ後ろダッシュを入力。Ⓖで区切るときにニュートラルに戻し……、

2回目以降は、斜め方向の入力を省略できる。高速で入力し続けるのがコツだ。

②ラウのジャンプ攻撃キャンセル

ラウで騰空中脚（ジャンプ着地際Ⓚ）をキャンセルし、その後の連係技を出すテクニック。まずはⓀ→Ⓟとずらし押ししつつジャンプし、両方のボタンを押しっぱなしに。そして着地した瞬間ぐらいにⓀだけを離そう。すると、蹴り部分がキャンセルされて2発目のⓅが出る。さらにⓅを追加入力すれば、3発目も出すことが可能だ。

Ⓚ→Ⓟと押し、両方押したままジャンプ。着地際にⓀだけ放すと（Ⓟは押したまま）、

1発目の蹴りがすぐ引っ込み、2発目のⓅが出る。さらにⓅを入力すると3発目へ。

③パイの高速移動飛燕烈脚

パイの不思議テクニック。まずは⇧Ⓚを出し、攻撃が出る瞬間にレバーを⇙に入れつつⓀを連打。するとパイが突然後方にワープし、飛燕烈脚を放つぞ。しかしこのワザ、入力がかなりシビアな上、どんなに正確に入力しても2回に1回しか出ない。一応、背を向けて出せば相手の背後に回り込みつつ攻撃できたりするが……。

⇧Ⓚを出しておき、攻撃判定が出た瞬間辺りでレバーを⇙に入れつつⓀ連打。

元の位置より後ろに出現し、飛燕烈脚。相手に背を向けて出せばヒットするぞ。

④フロントスリーパーを投げ返し？

ベネッサのニーキック（⇨Ⓚ）や、ストマッククラッシュ（⇙Ⓚ+Ⓖ）がカウンターヒットしたときに派生可能なフロントスリーパー。初段の打撃が派生のある投げ技に対してカウンターヒットしたとき、くらった側が派生投げのコマンドを入れつつフロントスリーパーを投げ抜け（回復）すると、突然派生投げに変化するのだ。

例えば、ウルフのリストロックスロー（⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ）に対してニーキックがカウンターヒットした後、

フロントスリーパーをⓅ+Ⓖ連打で回復すると、ほどけた瞬間ペンデュラム・ラリアットに。

⑤リングアウト関係あれこれ

ジェフリーで相手をリング際に追い詰め、ストマッククラッシュ（⇦⇙Ⓟ+Ⓚ）。ヒット後すぐにリフトアップスローのコマンド（⇦Ⓟ+Ⓖ）を入れておくと、リングアウトした相手が投げ上げられて戻ってくる。また、リングアウト勝ちした後に走っていき、落ちる瞬間に空中判定になる走り技を入力すると、落ちた後に技が出るぞ。

リングアウト勝ちになってジェフリーは通常の状態になるが、相手は戻ってくる。

ジェフリーのランニングヒップアタック（走り中➡Ⓚ+Ⓖ）などで試してみよう。

補足：上の⑤にあるリングアウト後に走り中攻撃が出る現象は、ジェフリーのランニングヒップアタックとランニングボディプレス（走り中➡Ⓟ+Ⓚ）、ウルフのジャンピングラリアット（走り中➡Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）で可能。タイミングはややムズい。

知識さえあれば比較的カンタンによけられるもの

キャラ名	連係	回避法
ジャッキー	ワンインチブロー(Ⓟ+Ⓖ)～大ダウン攻撃	小ダウン攻撃は確定だが、大ダウン攻撃は投げが終わった直後のジャッキーの腹側に横転すれば回避可能。レバーによる回復もほぼ必要無いので、くらわないように!
サラ	ライトニングニースマッシュ(⇦Ⓟ+Ⓖ)～大ダウン攻撃	レバーで若干回復してからの後転起き上がりが、安定して回避しやすい。回避した後は起き上がり中段攻撃で反撃しよう。小ダウン攻撃は確定と思われる。
ラウ	大地踏襲(⇖⇖Ⓟ+Ⓖ)～小ダウン攻撃	最速その場起き上がり(レバー回し+Ⓟボタン連打)で回避可能。ラウが小ダウン攻撃を出してきたのを確認したら、反応して起き上がり中段攻撃を出せば反撃も可能だ。
パイ	虎燕煽脚(ⓀⓀ)～大ダウン攻撃	横転起き上がりで回避可能。横転方向はどちらでも構わないが、回復量が重要なので気合いを入れてレバーを回すこと。かわした後は起き上がり中段攻撃で反撃可能。
ウルフ	フェイスクラッシュチョップ(Ⓟ+Ⓖ)～フロントロールキック(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)	その場／後転起き上がりだとキツイが、横転起き上がりなら楽にかわせる。回避後、ウルフはダウン状態になっているので、起き上がり下段攻撃で反撃すること。
ウルフ	ジャックハマー(⇙⇖Ⓟ+Ⓖ Ⓟ+Ⓖ)～小ダウン攻撃	一応、横転起き上がりならどちらの方向でも回避可能だが、ウルフが投げた方向に横転した方が(画面奥に投げたらこちらも奥に横転ということ)楽に回避できる。
リオン	飛天双空脚(⇦⇦Ⓟ+Ⓖ)～大ダウン攻撃	投げた後に距離が離れているからといって油断しているとくらいやすい。横転さえすればどちらの方向でも回避できるので、きっちり避けて起き上がり中段攻撃で反撃。
アオイ	木の葉落とし(⇖Ⓟ+Ⓖ)～小ダウン攻撃	投げが終わった直後のアオイの背中側に横転すれば回避可能だが、カメラアングルが切り替わりやすいため、事実上回避率は50%。さらに、せっかくかわしても反撃不能。
ベネッサ	ダブルニーストライク(ムエタイスタイル中⇖Ⓟ+Ⓖ)～小ダウン攻撃	若干レバーで回復してから後転起き上がりで回避できるが、反撃までは無理。なお、自キャラの背後に壁があると後転の距離が稼げず、小ダウン攻撃の回避も困難に。

ムダなダメージを減らそう!

追い打ち回避テクニック

投げや空中コンボ後に狙われるダウン攻撃。これらは確定も多いが、知識とテクニックで回避できるものもある。有名な回避可能連係を紹介していこう。

Text．善之字元帥

回避には知識+テクニックが必要になるもの

ウルフ 空中コンボ中のエルボーバット(⇦Ⓟ)～大ダウン攻撃

「腹側への横転起き上がり」が正解。ただし、大ダウン攻撃を見てから横転方向を決めるのは困難なため、エルボーバットを決められた直後にウルフの足位置を確認しておこう。また、この大ダウン攻撃も回復がシビア。練習しても100%回避できるとは言い難い。

パイ 旋風燕陣(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)～小ダウン攻撃

パイ側は、少しダッシュしてから小ダウン攻撃を出してくる。ただし、ドンピシャのタイミングで小ダウン攻撃を出されたとしても、回復からの横転起き上がりで必ず回避できる(横転方向はどちらでも可)。このとき、起き上がり攻撃は届かないので出さないこと!

ジャッキー&サラ 空中コンボ中のスピンヒールソード(⇩or⇘Ⓚ+Ⓖ)～大ダウン攻撃

ジャッキーとサラの大ダウン攻撃は、腹側(ダウン攻撃中は背中側に見えることに注意!)に横転すると回避しやすい。スピンヒールソードを出し終わった瞬間、チラッと相手の足位置を確認しよう。もちろん、横転方向を指定する前にレバーで回復することも重要。

レイ・フェイ 擺脚揆倒(DAⓅ+Ⓖ)～小ダウン攻撃

街中では、いまだよくくらっている人を見掛けるが、少し回復してからのその場起き上がりで楽に回避できる。しかも、回避すればレイ・フェイ側のスキはかなり長い。ダッシュしてからの投げ技や、リーチのある打撃技(発生20フレーム程度が目安)で反撃しよう。

ジェフリー フロントバックブリーカー(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)～各種ダウン攻撃

ジェフリーが投げ終わった後の足位置に注目。小ダウン攻撃、大ダウン攻撃共にかわすためにはジェフリーの腹側へと横転するしかないが、大ダウン攻撃は背中側へ横転(または後転)の方が回避しやすい。事実上、腹側と背中側の二択と考えた方がいいかも。

ジェフリー スプラッシュマウンテン(⇖⇖Ⓟ+Ⓖ)～各種ダウン攻撃

ジェフリー側が小ダウン攻撃を狙ってくるなら、横転で回避した後で起き上がり中段攻撃で反撃(横転方向はどちらでも可)。やや遅らせてライデンドロップ(⇩Ⓚ+Ⓖ)を狙ってくるのなら、最速その場起き上がりでガードし、大ダウン攻撃などで反撃しよう。

ベネッサ(ムエタイスタイル) 空中コンボ中のアッパーヒールソード(⇖ⓅⓀ)～大ダウン攻撃

体重がラウ以下のキャラは、ライトニングエルボー(⇨Ⓟ+Ⓚ)後に狙われやすい。アッパーヒールソード終了時のベネッサの腹側に横転起き上がりして回避しよう。また、意外に回復速度も要求されるので、横転方向が合っていてもくらってしまうことが多い。

ベネッサ(ディフェンシブスタイル) レッグブレイカー(⇖⇦⇦or⇙⇦⇦Ⓟ+Ⓖ)～小ダウン攻撃

横転起き上がりで回避する場合は、投げのモーション中、ベネッサが「極めにきた足の逆側」に起き上がれば回避できる。一方、その場起き上がりで回避できればヒザクラスの技でも反撃できるが、こちらは回復が非常にシビア。あまり実戦的ではないかも……。

アオイ 起き上がりに重ねられる空勢瓦突蹴り(⇖Ⓚ+Ⓖ)

こちらの起き上がりに対して空勢瓦突蹴りを「遅め」に出されると、横転起き上がり全般とその場起き上がり攻撃をつぶされてしまう(後転起き上がりもまれにつぶされる)。読んだときは最速その場起き上がりしてガードし、ヒザクラスの浮かし技で反撃するといい。

グレーな技：サラの横投げ(シェルブレイクエルボー)からの大ダウン攻撃は、どんなに回復しても、大抵ピクリとも動けずにくらってしまう。ただし、ごくまれに軽く横転するだけで回避できることも。また、レイフェイの双飛脚(　Ⓚ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→双飛脚→小ダウン攻撃は、どうやら足位置がハの字のときのみ腹側へ横転すると回避できるようだ。

人間キャプチャーマシンも参戦！ 旬の対戦攻略!!

対戦攻略 ジャッキー・ブライアント

Jacky Bryant

Text：ちゃっきー

ニーキックとスピンヒールソード後のコンボを総まとめ。状況に応じたベストコンボに、どこまで近付けるのか!?

ニーキック後に最大ダメージを与えろ！

ニーキックからのコンボは、足位置判断でキッチリダメージを稼ぎたい。対軽量級の場合、平行始動はエルボーバックナックルまで打ち、ノーマルヒット時は下表のAなどへ。カウンターだったらDやEにつなぐのがオススメだ。Gのコンボは、あきらめてもいいだろう。ハの字始動の場合は、キック、バックナックル（Ⓚ Ⓟ）まで打っておいてLとMを使い分ければOKだ。

対中量級は、AとHの使い分けだけでも十分。カウンターヒット時には一部のキャラにLが狙えるが、判断するのは難しいだろう。また、アキラに対しては、避け中ヒットやしゃがみ硬化カウンター時にエルボーナックルロースピンキック（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）とスウェーフック～ダブルパンチニーキックに切り替えたい。

さて、問題は対重量級。平行始動はエルボーナックルロースピンキックを基本に、カウンターだったらA。ハの字始動はスウェーフック～ダブルパンチニーキックを基本に、カウンターだったらHとしたいところだが、ノーマル時がイマイチ安定しない。平行始動はスウェーフックからのダブルパンチニーキック、ハの字始動は前入れのダブルパンチニーキックでガマンするのが最も手堅いが……。

足位置を確認。平行始動の場合はエルボーナックルスピンキックをたたき込め！

ハの字始動の場合は、スウェーフック始動のジャブストレートを当てて……、

ヘッドフックキックでしめる。軽量級相手は、立ちK始動の連係技を基本にしよう。

足位置確認が苦手なら……

最初の時点で足位置の判断ができないなら、始動をすべてスウェーフック～ジャブストレートにしてみよう。対軽量級は、ここからステップインボディ→（少し遅らせて）小ダウン攻撃（平行始動ならカゲまで）、またはIのコンボ。アキラ以外の中量級に対しては（アキラも平行始動ならOK）ダッシュハンマーキック。アキラと重量級には、スウェーフックから直接ダブルパンチニーキックにつなごう。いずれもカウンターヒットであれば、コンボのランクをアップさせることができるぞ。コンボの途中で足位置の判断ができるなら、右の表にあるコンボと併用して安定度をアップさせよう。

足位置が判断できなかったら、とりあえずスウェーフック～ジャブストレートにしておこう。中量級なら、その後ダッシュハンマーキック。空中補正無しで当たることもある。

スピンヒールソード後は？

スピンヒールソード後はしゃがみⓅにつなぐのが基本だが、状況によってはレバー前入れ立ちⓅが当たり、コンボの幅が大きく広がる。代表的なチャンスは、遠距離ヒット時。判断できたら、右の表のコンボを狙ってみよう。また、対リオンと重量級、足位置平行始動での対アオイ、レイ・フェイには、近距離でもこれらのコンボが狙える。

なお、対アキラで近距離時は、しゃがみⓅ→ヘッドフックキックというコンボが安定。空中補正無しで当たるので、ダメージも十分だ。

足位置の判断だけでなく、距離確認もすることでダメージをアップさせられる。難度は高いが、事前に判断できるケースでは狙ってみたい。対リオン、重量級は、近距離でもOKだ。

ニーキック（⇨Ⓚ）からのコンボ

始動	コンボ	ダメージ	解説
足位置平行始動	A：エルボーナックルスピンキック（⇨ⓅⓅⓀ）	ダメージ：43	ノーマルヒットでアキラまで、カウンターヒットで全キャラ。ただし、対アキラは避け中ヒットやしゃがみ硬化ヒットなどの時に決まらない。きりもみダウンになるので、受け身失敗も期待できる。
足位置平行始動	B：エルボーバックナックル（⇨ⓅⓅ）→ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）	ダメージ：46or51	ノーマルヒット時、アオイとパイに入る。このときダッシュハンマーキックが空中補正無しでヒットし、ダメージ大。また、カウンターヒット時はラウまで。この場合も空中補正無しの場合がある。
足位置平行始動	C：エルボーバックナックル（⇨ⓅⓅ）→ライトニングストーム3（⇧Ⓟ+ⓀⓀⓀ）→小ダウン攻撃	ダメージ：42or50	ノーマルヒット時は軽量級のみ。カウンターヒット時はラウまで決まる。相手がダウン回復しなかった場合、最速で小ダウン攻撃を決めると補正がかかるためダメージが小さい方の値になる。
足位置平行始動	D：エルボーバックナックル（⇨ⓅⓅ）→ダブルパンチニーキック（➡ⓅⓅ⇨Ⓚ）	ダメージ：47	カウンターヒット限定で、軽量級とレイ・フェイ、カゲに入る。安定したダメージのほか、受け身に対する攻めやすさ、運ぶ距離など長所は多い。壁ヒットを狙いたいときにもオススメ。
足位置平行始動	E：エルボーバックナックル（⇨ⓅⓅ）→ステップインボディ（⇨Ⓟ+Ⓚ）→小ダウン攻撃	ダメージ：47or52	カウンターヒットで、かつ対軽量級のみ決まるコンボ。ダウン攻撃を最速で決めると補正がかかるので、少し遅らせること。相手がダウン回復していれば、補正が切れて大きい方のダメージになる。
足位置平行始動	F：ストレートリード（➡Ⓟ）→スピニングバックナックル（⇦Ⓟ）→エルボーナックルロースピンキック（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）	ダメージ：50or52	カウンターヒット、対軽量級限定。ダメージが高く、受け身攻めのチャンスもある。ストレートリードとスピニングバックナックルは逆にしてもOK。当たり方によって、総合ダメージが変化。
足位置ハの字始動	G：スウェーフック～ジャブストレート（⇦Ⓟ+ⓀⓅ）→ヘッドフックキック（⇧Ⓚ+Ⓖ）	ダメージ：38	ノーマルヒットでアキラまで、カウンターヒットで全キャラに決まる。これが、ハの字始動の基本コンボだ。対アキラは避け中ヒットやしゃがみ硬化ヒットなどの状況で決まらないことがある。
足位置ハの字始動	H：スウェーフック～ジャブストレート（⇦Ⓟ+ⓀⓅ）→ライトニングストーム3（⇧Ⓟ+ⓀⓀⓀ）→小ダウン攻撃	ダメージ：34or42	条件は、Gのコンボと同じ。好きな方を使っていこう。ダメージは、ダウン攻撃の補正次第。補正が切れて当たればGよりもダメージが大きくなるが、ダウン攻撃で締める分その後に攻めにくい。
足位置ハの字始動	I：スウェーフック～ジャブストレート（⇦Ⓟ+ⓀⓅ）→ダブルパンチニーキック（➡ⓅⓅ⇨Ⓚ）	ダメージ：39	ノーマルヒットは軽量級のみ、カウンターヒットはラウまで（立ちカウンターならジャッキーも入る）。Gのコンボとほとんどダメージが変わらない。なお、平行始動でも似たような条件で入る。
足位置ハの字始動	J：コンボナックルロースピンキック（ⓀⓅ⇩Ⓚ）	ダメージ：42or48	ノーマルヒット時はベネッサを除く軽量級に入り、ベネッサもジャスト受け身でしか回避できない。カウンターヒット時はカゲまで。ラウ、ジャッキー、アキラも、立ちカウンターなら入る。
足位置ハの字始動	K：コンボナックルスピンキック（ⓀⓅⓀ）	ダメージ：48	以前紹介済みのコンボ。カウンターヒット、対軽量級限定で、足位置平行始動でも入る。Aのコンボと同じくきりもみダウンになることもポイントだ。カウンターを判断してJと使い分けたい。

スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）からのコンボ

始動	コンボ	ダメージ	解説
足位置平行始動	L：ストレートリード（➡Ⓟ）→スピンレッグスライサー（⇩Ⓚ+ⒼⓀ）	ダメージ：38	アオイ、ベネッサに入るコンボ。受け身を攻められないのが難点だが、ダメージは十分。また、サラにも回避されるのはまれなので、狙って損はない。なお、アオイ以外は、遠距離ヒット時のみ。
足位置平行始動	M：ストレートリード（➡Ⓟ）→ステップインボディ（⇨Ⓟ+Ⓚ）→小ダウン攻撃	ダメージ：32or35	立ちⓅさえ当たれば、中量級まで入る（シュンはには安定せず、アキラはハの字始動のみ）。ハの字始動は優れたコンボがあるので、平行始動で使う。小ダウン攻撃は例によって少し遅らせること。
足位置平行始動	N：ストレートリード（➡Ⓟ）→スウェーフック～ジャブダブルストレート（⇦Ⓟ+ⓀⓅ⇧Ⓟ）	ダメージ：31	受け身攻めを重視したいならコレ。アキラまで入る。ただ、アキラ、サラ、ラウ、シュンには2発目が当たらないこともあるので注意したい。アオイとパイはダブルパンチニーキックにしてもOK。
足位置平行始動	O：ストレートリード（➡Ⓟ）→スウェーフック～パンチロースピンキック（⇦Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓚ）	ダメージ：29	立ちⓅさえ当たれば、全キャラに安定して決まるコンボ。大ダウン攻撃よりダメージが高いので、対重量級で重宝する。アキラのように、ほかのコンボが不安定なキャラに対して使ってもいい。
足位置ハの字始動	P：ストレートリード（➡Ⓟ）→ダブルスピニングキック（➡ⓀⓀ）	ダメージ：38	ハの字始動で立ちⓅが当たる状況では、これが決まる。対重量級も、遠距離ヒット時ならしっかり空中でヒットする。また、リオンだけは平行始動でもほとんどのケースで入ることを覚えておこう。
足位置ハの字始動	Q：ダブルパンチスナップキック（➡ⓅⓅⓀ）	ダメージ：22	足位置ハの字始動で対重量級、なおかつ近距離でスピンヒールソードがヒットしたときは、これを入れるしかない。大ダウン攻撃よりダメージが低いが、その後の攻めを考えればメリットもある。

※コンボ表補足：表内の「ダメージ」にある数値は、追い打ち部分のみのものです。

ジャッキー：ダッシュハンマーキックやヘッドフックキックで締めるコンボは、ダメージ以外にもメリットがある。最後の技の威力が高ければ、相手が受け身を取らなかったときにダウン攻撃を狙いやすくなるぞ。きりもみダウンともなれば、さらにそのメリットがアップする。受け身を取らない相手には苦戦しがちなだけに、キッチリダメージを与えていきたい。

対戦攻略 ベネッサ・ルイス

Vanessa Lewis Text

ベネッサお得意の腹崩れからのコンボを、じわりとパワーアップ。これを覚えれば、確実に戦闘力が上がるはずだ。

ムエタイスタイルの腹崩れコンボ

イントルードフックやインターセプトボディブロー(Ⓖ押したまま⇧or⇩Ⓟ)など、腹崩れを発生させる技が強力なベネッサ。そのため、腹崩れダウン時のコンボは当然ながら重要なダメージ源となっている。今回は、まだあまり使われていないムエタイスタイル時のコンボを紹介しよう。

ここでオススメしたい技は、ステップインニーローキック(⇨⇨Ⓚ⇩Ⓚ)。この技のポイントの一つに、コンボの安定性が挙げられる。腹崩れを発生させた技、相手キャラ、足位置に関係無く、ほぼすべての状況で確定する。ダメージも60(始動技カウンターヒット時)とそこそこ高いので、まずはこの技を最速で出せるようにしたい。ヒット後の相手はうつ伏せダウン状態なので、強力な起き攻めを仕掛けられる点も魅力だ。

また、もう一つのポイントが、ステップインニーコンビネーション(⇨⇨Ⓚ⇩ⓀⓀ)への派生の存在。状況によってはこの3発目まで全段ヒットして、76(始動技カウンターヒット時)という大ダメージを与えることができるのだ。ヒット後はやや相手との距離が開くので、すぐに接近して起き攻めに移行しよう。

このコンボが決まる状況は、サラ、ベネッサ、ジェフリーの3キャラ以外に対して、足位置ハの字でインターセプトボディブロー、バックチャージキック(⇨⇨Ⓚ+Ⓖ)、チョッピングライト(⇦⇨ⓅⓅⓅ)で腹崩れを発生させたときが代表例。

ほかにも決まる状況はあるが、まずはこれだけ覚えておけば十分だろう。

ムエタイで腹崩れを発生させた後は、とりあえずステップインニーローキックだ。

状況次第では、3発目のステップインニーコンビネーションまで入って大ダメージ。

インターセプトボディブローだけでなく、バックチャージキックなどからも狙える。

ディフェンシブスタイル時の補足

ディフェンシブスタイル時に腹崩れを発生させたとき、これまではしゃがみⓅ→ミドルキックというコンボが定番だったが、さらにもう一工夫することができる。

それは、しゃがみⓅの後のミドルキックをロースピンスライサー(⇩Ⓚ+Ⓖ)に代えるというもの。重いキャラには決まらないという欠点はあるが、ダメージが57→63(イントルードフックカウンターヒット時)とわずかに上昇。

技自体の使用頻度が高いので、地味ながら確実な戦力アップといえるだろう。

腹崩れが発生したら、まずは今までと同様、ダウン寸前まで待ってからしゃがみⓅ。

しゃがみⓅで浮いたところにロースピンスライサー。相手キャラに応じて使おう。

対戦攻略 影丸

Kage Maru Text：キャサ夫

影丸(以下カゲ)の強さに限界を感じる今日このごろ。進化するのは、多彩なコンボだけ……なのか？

対リオン戦で威力発揮！

カゲの主力技ともいえる風閃刃(⇖Ⓟ)。この技が、対リオン戦においては重要なダメージ源となる。というのも、風閃刃からの最大ダメージコンボが発覚したのだ。

足位置ハの字と状況が限定されるが、リオンに風閃刃をヒットさせると、側弾(⇖Ⓟ)を当ててから奈落落とし(⇨⇩⇖ⓅⓀ)が確定のコンボとして決まる。

さらに、奈落落としは地面にたたき付けるため、相手は受け身を取ることができない。カゲならではの受け身に対する攻めは展開できないが、見栄え、そしてダメージは最上のコンボといえる。

足位置が確認できるまでは、やや難しいコンボかもしれないが、これは練習の価値があるだろう！

慣れないうちは、風閃刃がヒットしたら、とりあえずでも側弾を出して足位置を確認。

ヒット後、足位置が正位置ならば奈落落としがこの通り！ てか、カッコイイよ！

対戦攻略 ジェフリー・マクワイルド

Jeffry Mcwild Text：キャサ夫

最近のジェフリーは、リング上の位置関係を考えた闘い方がはやっている……みたい？

リスクの無い追い打ち

ミドルヘルスタッブ(⇨Ⓟ+Ⓚ)ヒット後は、ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)で追い打ち。ここまではお約束コンボで、問題はその後。相手が受け身を取るかどうかで読み合いとなる。ここで、ヒールアックス(⇦⇨Ⓚ)を使えば追い打ちにもなるし、たとえ受け身を取られても、反撃は受けないぞ。

ケンカフック→引き起こし

ケンカフック(⇦⇨Ⓟ)からのキリングトーキックハンマー(➡ⓀⓀⓅ)は、最大ダメージを与えられるコンボだ。しかし、リング上での相手と自分の位置関係によっては、ダウンした相手を引き起こした方が、その後有利に展開できる局面も多い。

ケンカフック後は、自分の背後方向に引き起こすことができるため、リング際に追い詰められたときは、リングアウトを狙ってもいいぞ。

最近はみんな受け身を取らないからね。そんなときにはヒールアックス！

ケンカフック後の引き起こしは、壁ダウン時と同じ起こし方。背後から二択を迫れ！

VF事典 **ベネッサ：**今回紹介したステップインニーコンビネーションを使ったコンボは、足位置ハの字であることが必須条件。ダメージ効率のいいコンボをなるべく有効に利用するため、ムエタイスタイル時はハの字で闘うようにしたい。

上級者のテクニックを探れ！

㊢キャラ別ワンポイント 日進月歩

去る5月5日には、全国規模で行なわれたビートライブ杯で強者が激突。そのテクニックには、やはり目を見張るものがあった。それらも少しずつ戦術に組み込み、パワーアップを目指したいところだ。今月も、5キャラの役立つ小ネタをピックアップ！

Text：ちゃっきー（アキラ）／がっちん（パイ）／ブンブン丸&スペシャルサンクス太鼓部屋組長（ウルフ）／キャサ夫（影丸）／H.L（雷飛）

ウルフ・ホークフィールド Wolf Hawkfield

ウルフのフェイスクラッシュチョップ（Ⓟ+Ⓖ）は相手を壁際に追い込んでいると、壁にたたき付けてダウンさせないのは周知の事実。この後に最速でエルボーバット（⇦Ⓟ）を出すと、なぜか下段つぶしになり、相手のしゃがみⓅなどに勝てる。相手はエルボーバットをガードするか避けなければならないが、この選択肢にはどちらもキャッチ投げで勝てる！　壁際のフェイスクラッシュチョップからは、エルボーバットとキャッチ二択を積極的に仕掛けていくべし！

ちなみに、この状況でエルボーバットがヒットしたら、⇩Ⓟからのリバーススレッジハンマー（⬇⬁⇨Ⓟ）までがコンボで決まる。さらにここで壁ヒットしたら、ダウン攻撃で追加ダメージを与えよう。

と、今月のネタはこんなもんですが、そろそろ本格的にネタ切れな感じです。ヤバイ！　……つうわけで、読者の皆さん、何かウルフのネタがありましたら、アルカディア編集部宛にお便りプリーズ！　あ、組手の遠征中に直接教えて頂いても結構デスヨ！

壁際でフェイスリフトチョップ炸裂。エルボーバットで……。

見事にしゃがみⓅをつぶしました。こりゃあオイシイ！

結城晶 Akira Yuki

最近の注目は、独歩頂膝（Ⓚ+Ⓖ1フレームでⒼ離す）の実戦投入。この技、攻撃の持続をガードさせると投げすら反撃にならないケースがある。やや離れた距離から出したときや起き上がりに重ねたときに起こりやすいので、覚えておこう。

対軽量級はヒット後のコンボも一工夫。カウンターヒット時に馬歩衝靠（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）→斧刃頂膝伏虎撃（⬃Ⓚ+Ⓖ⬂Ⓚ⇦⇨Ⓟ）→小ダウン攻撃が入るほか、立ちカウンター、足位置平行始動なら馬歩衝靠→連還腿（⇨⬂Ⓚ）で大ダメージ。対アオイ、パイでカウンターヒット時は立ちⓅ→馬歩衝靠（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）→修羅覇王靠華山（⬃Ⓚ+Ⓖ⬂Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）。同じく対アオイ、パイで立ちカウンター、足位置平行始動なら立ちⓅ→馬歩衝靠→揚炮（⬁⬁Ⓟ）が入る。

独歩頂膝を確実に出せれば、戦闘力が大幅アップ。ぜひとも練習したいところだ。ヒット後は、立ちⓅ→馬歩衝靠→白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）がノーマルヒットでラウまで狙えるほか、浮きの高さによってはさらに大きなダメージが期待できる。

リオン・ラファール Lion Rafale

立ちⓅヒット後や確定反撃技として上段投げを決められる場面……。そんなとき、素早く登山翻車脚（⬇⇨Ⓟ+Ⓖ）を決められる方法を紹介。

単純に先行入力でしゃがみダッシュコマンドを入力すればいいわけだが、このときレバーを⬁⇩⬉と入力するよりも、⬁⬉と入力した方がスムーズにしゃがみ状態を作り出すことができる。その状態で⇨Ⓟ+Ⓖを入力することで、素早く登山翻車脚を決めることが可能になるのだ。

このコマンドの違いに大した差は感じないかもしれないが、実際にやってみると大きく違うことに気付くはずだ。

また、疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）も同様。この入力で、立ちⓅがヒット or ガードされたときに、二択を迫ることができるぞ。

対リオン戦で、投げ技が確定反撃として決まる技をガードされた場合、相手は⇦と斜⬁の投げ抜けコマンドを入力する傾向が強い。そんなときに、この入力で投げを狙ってみるといいぞ。

パイ・チェン Pai Chan

今回は、連拳旋風牙（Ⓟヒット中Ⓚ+Ⓖ）の応用ネタを一つ。

連拳旋風牙はⓅⓅやⓅⓅⓅからでも出せるのは知っての通り。うまく利用すれば、連拳蹬起脚（ⓅⓅⓀⓀ）からも出すことができる。これを空中コンボに組み込むと、横転受け身後の相手に重ねられるというわけだ。もちろん、手堅く連拳燕旋蹴（Ⓟヒット中⇩Ⓚ+Ⓖ）としてもいい。ただ、空中コンボの高さに余裕があり過ぎると、旋風牙部分が早く出過ぎてしまうことには要注意。冲拳（⇨Ⓟ）→連拳蹬起脚として、高さを調整するように。

やり方としては一気に「入れ込む」感覚でⓀ+Ⓖと入力する。ちなみに地上戦で使用しても有効だ。パンチ系がヒットしていれば連拳蹬脚（ⓅⓅⓀ）、連拳起脚から連拳旋風牙、連拳燕旋蹴へと派生できる。上下に揺さぶって相手をほんろうしよう。

さて、旋風牙を足の先でガードさせた場合、硬化差はわずか-1フレーム。冷静にしゃがみパンチを出させると止められてしまうが、肘系などもう少し発生の遅い技なら燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）で浮かすことができる。

旋風牙部分は、ガードされてもそれほど不利ではない。下段の燕旋蹴とするもいい手だ。

しゃがみパンチには止められるが、足先をガードさせれば肘系を浮かせられる。

雷飛 Lei-Fei

鳳凰槍掌（⇨ⓅⓅ）を筆頭に、何かと押され気味になってしまうラウ戦。胡蝶壁（⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓚ）で肘をさばくことができるものの、立ち合いでいきなり出されたら、さすがに対応するのは難しい。そこで、今回はラウの肘をガードした状況に的を絞り、その後の対応を固めていこう。

まず、相手が鳳凰槍掌を出し切ると読んだら、弓歩双風拳（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）が有効。最速、ディレイにかかわらず、2段目をスカしつつスキにヒットさせることができる。

また、ラウがしゃがみⓅを嫌っての、肘→騰空斜掌（⬃Ⓟ）、という選択に出たとしても、騰空斜掌にカウンターヒットを取れるのが心強い。その場合には、斧刃脚（⇩Ⓚ）で追い打ちを入れよう。

弓歩双風拳は、たとえ避けられても、その後相手が立ち技や投げを狙ってくればカウンターを取ることができる。そのため、ある程度幅広く相手の行動に対応可能。

弓歩双風拳を警戒してくる相手に対しては、鳳凰槍掌の2段目や避けに対応でき、騰空斜掌に当たらない前掃腿（⇩Ⓚ+Ⓖ）を軸に、中段との二択を迫ろう。

肘からの連係には、意外にも弓歩双風拳が万能。多用して読まれないよう注意。

VF通信 **対サラ戦ワンポイント：** バックロールエスケープ（フラミンゴ中⇦）は、正確には対打撃無敵ではなく、成功避け属性を持っている移動技。つまり、全回転の打撃技ならヒットするわけだ。ラウの虎龍転身脚（⇨Ⓚ+Ⓖ）やパイの燕陣旋風脚（⬂Ⓚ+Ⓖ）のように出の早い技なら、ロースピンキック（フラミンゴ中⬂Ⓚ+Ⓖ）ガード後の反撃技などに活用できる。

第三回

✔ 初心者救済
✔ 技術向上

SKILL UP COLUMN

出したいときに技が出ない人
とりあえず「象式連打」な人 全員集合!!

「立ち○○」をマスターしよう!

ちょっとしたコマンド入力を追加するだけで、しゃがみ状態からしか出せない技を、立ち状態から出せる。シリーズ伝統のテクニックだ。練習すれば必ずマスターできるので、かっこよくコンボを決めよう。

ハアァッッ!!

とにかく練習!?

今回の主題は、しゃがみ状態からの技を、立ち状態からいきなり出すためのコツ。言葉でいうのは簡単で、立ち状態からしゃがみダッシュ(⬂⬊)を入力してしゃがみ状態を瞬時に作り出すというものだ。実戦では、出したい技の一つ前の技やガード中の硬化時間を利用することで、予備動作無しで出すことができる。

これらしゃがみ状態からの技は、空中コンボ始動技であったり、空中コンボのつなぎ・締めと、直接ダメージにかかわってくるものが多い。強力な戦術を構築し、より大きなダメージを目指すために、中級者以上には必須のテクニックといえる。CPU戦でも簡単に練習できるので、ぜひとも身に着けたい。

「立ち○○」の入力手順

③ ② ①

※ポイント①か②、③の部分で、技に対応したボタンを入力。①、②は自分1P側の場合、③はアキラの白虎双掌打を2P側で出す場合の入力例。

空中コンボでも大活躍する、しゃがみ状態からの技群。

ダメージ効率も一気に上がり、大きな武器になってくれる。

立ち状態から出せるようになれば、戦術も大きく変化。上を目指すのであれば必須。

ポイント①でのコツ

左上の図を見てもらいたい。入力手順の一例で、それぞれ①、②、③のポイントで技を出すことを表わしている。

①の部分は、⬂⇩⬊と入力するのが基本。ラウの斜上掌(⬇⬂Ⓟ)、ジャッキーのスマッシュアッパー(⬇⬂Ⓟ)辺りがメジャーな技だろう。

ここで両者のコマンドの違いに着目してほしい。本来なら⬂⬊と入力しても構わないのだが、ラウの場合は順歩冲掌(⬂⬂Ⓟ)と重複しているため⬂⇩⬊と入力せざるを得ない、というわけだ。

なお、ラウ、パイの持つ腿登裏旋脚(立ち上がり中Ⓚ)もコツは同じ。この場合は⬂と入力するのが一般的。その後は、一度レバーをニュートラルにしてからⓀボタンと押せばと出せるはずだ。

出したい技によって⬂⬊か⬂⇩⬊と入力。基本となる入力方法で、まずはここから。

ポイント②でのコツ

お次は②の部分。しゃがみ状態から⇨+ボタンで出す技のときに使われる入力だ。入力は⬂⇩⬂⇨と、斜め前下の後に、レバーを回すようにするとやりやすい。

この入力の技としては、アキラの馬歩衝靠(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)、パイの燕青虎双破(⬇⇨Ⓟ)などが挙がる。コンボ始動技であり、空中コンボでのつなぎ技でもあるため、自在に出せれば活躍の場は多い。

さらにこの入力は、しゃがみ状態から⇨Ⓟ+Ⓖ入力で行なう投げ技にも応用可能。パイの空烈天鳳(⬇⬀Ⓟ+Ⓖ)、リオンの登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)が該当する。素早く先行入力できれば、立ちガード後の確定反撃として前述の投げ技を決めることもできる。練習し、うまく活用しよう。

①の入力を少し応用する。素早くできるようになれば、反撃の投げ技も可能だ。

ポイント③でのコツ

③の入力で出す技は、アキラの白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)。しゃがみⓅから出すのであればイージーな技だが、立ち状態から出すとなるとなかなか難度は高い。主にコンボの締めに使われるため、アキラ使いは必ずマスターしたい。

図は2P側からの場合になる。①の応用が②の入力なら、さらにその応用となるのが白虎双掌打だ。1P側で考えた場合⬂⬂⇦⇨と入力する方法もあるが、⬁⇩⬁⇦⇨とした方が素早く入力できるとされ、こちらの方が主流のようだ。

比較的難しめの入力だが、アキラを使うのであれば必須のテクニックとなる。

しゃがみダッシュ入力の方向を前にするか後にするかは、お好みで。

しゃがみ状態から工夫する場合

ここまでの話とは逆に、しゃがみ状態からでは出せず、一度立ち状態にする必要がある技も存在する。ジャッキーのスラントバックナックル(⬁Ⓟ)が代表例で、しゃがみから出す場合は⇨⇨(⇦⇦でも可)と入力し、立ち状態を作る必要がある。

これは⇦⇩系の投げ技にも応用でき、カゲ以外のアキラ、ラウ、パイの⇦⇩Ⓟ+Ⓖはこれで行なおう。しゃがみパンチから狙うことが多くなると思うが、その場合は⇨⇦⇩Ⓟ+Ⓖ(⇦⇦⬁⇩でも可)とすれば、失敗時に通常投げに化けない。

⇦⇩Ⓟ+Ⓖ系の投げをしゃがみ状態から出せるのは、カゲのみだ。

その他のキャラクターは、ダッシュ入力で立ち状態にしよう。

VF事典 **入力のコツ**：空中コンボなどで立ち○○系の技を出すときは、素早く正確にコマンド入力することも重要だが、一つ前の技の硬化時間を体で覚えることも必要になる。つまり、入力し始めるタイミングをしっかりと覚えるということ。特に立ちパンチクラスになると技の硬化は短く、自分では最速のタイミングを心掛けていても、より早く入力を求められる場合があるぞ。

バチャっ子 インフィニティ

第4回ビートライブ杯、堂々の開催!!

プレイヤーのレベル、参加人数、大会の規模と、すべてを圧倒する『バーチャファイター（以下VF）4』ビッグイベントが開催された。順当通りに強豪が勝ち上がったのか？　それとも台風が吹き荒れたのか？　ここに、伝統の大会の『VF4』初優勝チームが生まれる！

VFの祭典！ 数多くの強豪が集結

去る5月5日、ディファ有明にて第4回VFRビートライブCUP（BT杯）が開催された。形式は5on5の勝ち抜き戦。総エントリー数112チームにも及ぶ、ほかに類を見ない大規模な大会である。

これが会場となったディファ有明。当日は天気も最高（むしろ暑過ぎ）。

前身であるアテナ時代から継承された、このビッグなイベント。チーム戦という魅力を最大限に引き出し、地域代表同士が独特の雰囲気の中で闘うというスタイルを築き上げたその功績は大きい。アテナ杯のライブ感に魅せられた人も多いことだろう。

そして同大会はいつしか本拠地の町田を離れ、イベント会場を借り切っての開催が主流となっている。関東圏のみならず、地方から腕自慢のプレイヤーが総結集するのも、もう一つの魅力だ。まさしく、だれもが認めるチーム戦の全国大会といえるだろう。

ほかにも特徴的なのが、全国各地で行なわれているVFRのポイントランキング戦。このポイント次第で予選が有利に闘えるシステムになっており、本大会はまさにその集大成・最終目標となっている。

なお、ご当地の町田ビートライブでも、毎週土曜日にVFRのポイントランキング戦が行なわれている。そのほか、毎月開催される東京ベイエリアカップなど、積極的にイベントをこなしている。

さて、本大会だが、参加チーム多数のため午前8時ごろから早々と予備予選が始まった。予備予選は一発勝負のトーナメント戦。「本予選リーグ」に到達できるのは57チーム中4チームという狭き門。

そんな過酷な条件の中、ワイルドカードをも勝ち抜いていったためがね連合・改が、予選リーグを突破。決勝トーナメントへと駒を進めた。予選リーグは全60チームによって、決勝トーナメント16の椅子をかけ、激戦が繰り広げられた。

朝早くから、選手、ギャラリー共に熱気ムンムン。気合いが入っていたぞ。

予備予選、本予選と、大会は着々と進行していく。誰が勝ち上がるのか!?

決勝トーナメント 組み合わせ表

THE 4TH VFR BEAT-TRIBE CUP

WINNER：エリア中/北 静岡お茶の会

回戦	チーム	スコア	チーム	スコア
1回戦	エリア関東 フライングガーデン	2	エリア関東 ヨガスモーカーズ	5
1回戦	エリア東京 C.Chaps	5	エリア中/北 ネオ・シャドルー	1
1回戦	エリア中/北 人間学園	3	エリア中/北 静岡お茶の会	5
1回戦	エリア中/北 北神帝国	5	エリア中/北 具志堅祭	4
1回戦	エリア関西 関西山王会 閃 絶雄	5	エリア関東 キタナラ戦隊☆ゴリポンV	1
1回戦	エリア九州 山田商会☆MDS	3	エリア九州 Nine States	5
1回戦	エリア東京 新宿ローパンチカット	5	エリア中/北 CLOVER	0
1回戦	エリア関東 めがね連合・改	1	エリア東京 闇鍋(C.Chaps)	5
2回戦	ヨガスモーカーズ	0	C.Chaps	5
2回戦	静岡お茶の会	5	北神帝国	3
2回戦	関西山王会 閃 絶雄	5	Nine States	4
2回戦	新宿ローパンチカット	3	闇鍋(C.Chaps)	5
準決勝	C.Chaps	3	静岡お茶の会	5
準決勝	関西山王会 閃 絶雄	5	闇鍋(C.Chaps)	4
決勝	静岡お茶の会	5	関西山王会 閃 絶雄	4

BEAT-TRIBE CUP 決勝トーナメント出場チーム

フライングガーデン：あにぃ（SA）、オヤマスター（JA）、がき（LI）、ウツノミヤ ラウ（LA）、うつじぇ～（JA）	**関西山王会　閃 絶雄**：関西山王会 虎龍（LA）、関西山王会 蜜柑（LA）、関西山王会 空調（WO）、関西山王会 格闘愛（AO）、関西山王会 夕凪（AK）
ヨガスモーカーズ：大黒茶（KA）、シャークハンター（VA）、アニキ（AK）、あきらめーる（AK）、2級（LA）	**キタナラ戦隊☆ゴリポンV**：GoriponV 毒ガス王子（AK）、GoriponV☆くりっさ☆（VA）、GoriponV 眼鏡野郎（KA）、GoriponV ふぁみじぇ（JE）、GoriponV 母乳そだち（PA）
C.Chaps：キャサ夫（KA）、ちび太（LI）、アニアキ（AK）、SHU（SH）、ブンブン丸（WO）	**山田商会☆MDS**：ヒイロ☆MDS（JA）、山田商会バイアグラウ（LA）、K-2☆MDS（SA）、天夢人☆MDS（KA）、むっちぃー☆MDS（JA）
ネオ・シャドルー：ベガプロ（LA）、真塩釜（JA）、裏大須（LA）、金剛禅少林寺（LE）、厠（LI）	**NineStates**：マグナム（JE）、花ラウ（LA）、ムームーダンス（AK）、かすてら～う（LA）、イタマエ（JE）
人間学園：闇よだれ（JA）、ダ・ビ（AK）、矢永（JA）、ススキノ（LA）、PKアキラ（AK）	**新宿ローパンチカット**：セガール（WO）、マスク・ド・ヒジテツ（JA）、エド（LA）、マッスルサラ（SA）、ヤワタスター（JA）
静岡お茶の会：ハクションラウ魔王（LA）、ムッキー晶（AK）、花び（AK）、嵐（JA）、五郎弐千歳（PA）	**CLOVER**：羅漢（AO）、kj（JA）、いまじ（AK）、Mar（LA）、PE（LI）
北神帝国：ゴルゴンゾーラ（WO）、ゴリラカゲスケ（WO）、ドリアンジャッキー（JA）、ねこすけ（JA）、ガマゴン（VA）	**めがね連合・改**：しゃむねこ（JA）、悪魔パイ（PA）、アルマジロ弟（LI）、甲府メガネ（AO）、DDD（VA）
具志堅祭：具志堅祭 准将ナガト（AK）、具志堅祭 山のフドウ（KA）、具志堅祭 桐生ラウ（LA）、具志堅祭 よっち（WO）、具志堅祭 Yesterday（VA）	**闇鍋（C.Chaps）**：へるる（LE）、拝人（JA）、青っち（SH）、ジョウ（LE）、東京メガネ（VA）

※表内のキャラ略称：AK=アキラ、JA=ジャッキー、SA=サラ、LA=ラウ、PA=パイ、WO=ウルフ、JE=ジェフリー、KA=カゲ、SH=シュン、LI=リオン、AO=アオイ、VA=ベネッサ、LE=レイ・フェイ

決勝トーナメントに残った戦士たち

激闘続きの予選を制し、ここに総勢80人の強者たちが出そろった。予選リーグを勝ち抜いてきた16チームの強者たち。内訳は、シードチームのうち10チーム中7チームが勝ち抜け。推薦枠が7チーム中1チーム。そのほか一般が7チーム。これに予備予選を勝ち抜いた1チームが加わるという顔ぶれだ。

そして始まった決勝トーナメント1回戦。ここまでくると実力伯仲のはずなのだが、まずいきなり新宿ローパンチカットのヤワタスター（ジャッキー）が怒濤の5人抜きを演出！ すると、それに負けじとばかりにヨガスモーカーズの2級（ラウ）、関西山王会 悶 絶雄の夕凪（アキラ）らが4連勝と爆発力をアピール。結局、1回戦で大将戦までもつれたのは、北神帝国vs具志堅祭の試合のみだった。

ここでベスト8に絞られての準々決勝。目立った活躍を見せたのはキャサ夫、ブンブン丸といったアルカディアでもおなじみのメンバーを擁する強豪C.Chapsのシュン使いSHU。この場面で相手チームを5人抜き！ リストラ疑惑を一蹴した。

続く準決勝第1試合は、静岡お茶の会vsC.Chaps。「次がヤマ場かな」とキャサ夫がコメントしていた、優勝候補筆頭である。中堅戦までは一人一殺の混戦模様。ここでお茶の会ハクションラウ魔王（ラウ）がアニアキ（アキラ）、キャサ夫を連続撃破して均衡を破る。大将ちび太（リオン）に3タテされるも、嵐（ジャッキー）が3タテ返しでバーチャ神を撃沈！ このレベルのプレイヤーですら、波に乗れないと1本も取れないことはある。『VF4』はつくづく恐ろしいゲームだ……。

準決勝第2試合は関西山王会 悶 絶雄vs闇鍋（C.Chaps）。それぞれ空調（ウルフ）、拝人（ジャッキー）が活躍するも、僅差で副将戦を制した格闘愛（葵）が勝利し関西山王会リーチ！ しかし、ここで東京メガネ（ベネッサ）が切り返して大将戦にもつれ込む。最終決戦は、これまた僅差で蜜柑（ラウ）が踏ん張り、関西山王会 悶 絶雄がめでたく決勝進出を決めた。

残念ながら決勝進出ならずも、この日大活躍のアニアキ。後ろは当日カードを紛失した般若（ブンブン丸）。あちゃ〜。

闇鍋（C.Chaps）vs山王会。大会独特の雰囲気の中、勝ち進んだのは……。

白熱の決勝戦!!

ついに始まった頂上決戦。完全に会場はヒートアップ！ これぞ大会、独特の雰囲気だ。

お茶の会の先鋒は花び（アキラ）、対する山王会の先鋒は空調。空調は花び、続く嵐と撃破。好調なスタートを切った。ここでお茶の会は五郎弐千歳（パイ）が登場。逆に2連勝し五分とする。中堅戦は準決勝で大将を務めた蜜柑。蜜柑はこれを制するも、ハクションラウ魔王との同キャラ戦の前に敗退。逆に波に乗るハクションラウ魔王は一気に大将である虎龍（ラウ）をも引きずり出す。ところが、ここは強気の斜上掌が冴えわたり虎龍に軍配が上がる。双方後の無い、大将戦へともつれ込んだ。

大将には、お茶の会ムッキー晶（アキラ）が満を持して登場。ここまでの出番の少なさからか決勝戦の「場」に入り切れず、斜上掌の毒牙に掛かる。0-2と先行され、これまでか！ と思われたところから、要所の貼山靠で相手を封じ込め大逆転!! ついに、静岡お茶の会が悲願の優勝を成し遂げる。ここに、『VF4』初となるBT杯の勝者が決まった。決勝の試合はベストバウトに選ばれ、ムッキー晶がMVPを獲得した。

熱気冷めやらぬ表彰式の後、ビートライブ店長の山岸氏より、次回の開催も約束され、ファイターたちは次の晴れ舞台に立つことを夢見つつ、それぞれの家路に就いた……。

BEST4チーム コメント

優勝 静岡お茶の会

ハクションラウ魔王、ムッキー晶、花び、嵐、五郎弐千歳

コメント 決勝の1回戦で身内の「人間学園」に当たったときは、さすがに面くらいましたが、何とか優勝できました。このメンバーで初めて参加した第10回アテナ杯から数えて、7回目のチャレンジで優勝できただけに、本当にうれしいです。

ベスト4 C.Chaps

キャサ夫、ちび太、アニアキ、SHU、ブンブン丸

コメント
準決勝、対静岡茶会戦。先鋒カードの選出ミスに、終わってから気付くちゅっぱちゃっぷすメンバー。たとえ神が居たとしても、優勝は遠かった……。てか、みんなおんぶにだっこ？（笑）

準優勝 関西山王会 悶 絶雄

関西山王会 虎龍、関西山王会 蜜柑、関西山王会 空調、関西山王会 格闘愛、関西山王会 夕凪

コメント
今回のBT杯は全員頑張って勝ち上がれたので、スゲー自信が付きました。最後の試合前、虎龍がプルプルしてるから小便行きたいのかと思ったら緊張してたんですね…… 悶死。

ベスト4 闇鍋（C.Chaps）

へるる、拝人、青っち、ジョウ、東京メガネ

コメント
キャラ編成は問題では無い！ 弱キャラでも読み合いで勝ちをつかむ！ しかし関西に負けたのは悔しい。次回の具材をお楽しみに♪
p.s.売名行為成功です（拝人）

総評

Text：ビートライブ店長 山岸氏

「VF4初のBT杯」というプレイヤーの期待に応えるべく、今回多少（？）の出費も省みず大会場を借りたわけですが、その結果として参加113チーム、一般入場300名強、トータル入場者千名オーバーという、前代未聞の来場者数を記録。もちろんこれは過去最高であり、むしろ小さい会場だったら大変なことになっていたと胸をなで下ろしております（笑）。

そして本大会の方もヤラセ疑惑が出るほどのドラマチックな展開、各カテゴリーで多くの好勝負が生まれました。

6巡目までもつれたキタナラ、板橋、ピエロによる代表者巴戦、前評判の高かった英国病院、太鼓部屋の予選落ち、やってないけどやっぱりインパクトは残す印旛連合など、予選だけでも見どころ盛りだくさん状態。さらに決勝トーナメントは、数試合のワンサイドはあったものの、そのほとんどが接戦の連続。

決勝戦は盛り上がったという範囲を超えた歴史的ベストバウトといってもいいかと。

チームの一員として、地区を代表して闘うというシチュエーションはやはりいい、と再確認した次第です。

スタートから数えて約8年が経過したこの大会ですが、今なおこれだけの盛り上がりを見せるのには正直、驚いています。これなら次も大丈夫ですね（笑）。

とりあえず、今後も各店舗と協力し合い、プレーヤーをバックアップしつつ、「ゲーム大会を超えた存在」であり続けたいと思います。

ダンジョンに挑み、財宝を手に入れろ！

MONSTER GATE II

モンスターゲートⅡ

モンスターゲートⅡ
■メーカー：コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル：メダルRPG
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：2002年3月（稼働中）
■使用基板：－

発売して2カ月経つが『モンスターゲートⅡ』には未知なる部分がいっぱい。今回も気になるゴーストから新しい城まで解説しよう。

Text：MOMO & C・LAN

『モンスターゲートⅡ』（以下『モンゲーⅡ』）には、さまざまな新システム、アイテム、モンスターが追加されていることは、周知の事実。しかし、新システムとして知れ渡っているものの、まだ一部のプレイヤーしか確認していないものがある。それが「ゴースト」の存在だ。

ゴーストは特殊な能力を持ったガーディアンカードで対戦ゲームで占領した城に配置できる。ゴーストの特殊能力とは、侵入者の持ち込むカードに制限を課すことができるのだ。

ゴーストは7種類存在しており、それぞれが対応したカードを持ち込み禁止にする能力を持っている。各ゴーストは色が付いているので、どの色が何のカードを持ち込み禁止にしているかは、下の表で確認してもらいたい。

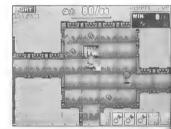
ゴーストはガーディアン扱いなので、設置された城の中を徘徊している。特別強いガーディアンではないのだが、とにかく逃げ回るので厄介だ。ゴースト退治に躍起になっていると、大変な目に遭うこともあるぞ。

ゴースト対策としては、「コール」のカードが役に立つ。このカードは、自分のカードフォルダーから好きなカードを取り出すことができるのだ。持ち込み禁止のカードでも、このカードの存在により城内での使用が可能になっている。

もしくは、攻撃系カードで一気に倒してしまうか。ファイア、サンダー、メテオが封じられていたら、スピアを持っていこう。

さて気になるゴーストカードの入手方法だが、実はハッキリしていない。モンスターを倒すことで手に入れられるようなのだが、条件は未だ不明。自分たちの手で確かめてほしい。

ゴーストは城に配置することしかできない、特殊なガーディアンカード。貴重なカードなので、慎重に配置しよう。

ゴーストが配置された城は、カードの持ち込み制限が加わる。毒沼のある城にヒール制限が付いたら……

ゴーストは強くはないが、ダンジョン内を逃げ回っているので倒すのが困難。さっさと倒したいが……。

ゴーストの色別能力一覧表

青	ポーション20、ポーション40、ポーション60 ポーション80、ポーションMAX、ポーションSP
緑	ヒール100、ヒール200、ヒール300
赤	ファイア、マルチファイア
黄	サンダー、マルチサンダー
紫	メテオ、マルチメテオ
黒	ロングソード、グレートソード、ゴールドソード
白	パワーシールド、グレートシールド、ゴールドシールド

モンスター大図鑑2

※BET数はモンスターカード使用時に必要なメダル数です

「モンゲーⅡ」に登場する30種類以上のモンスターを紹介していく「モンスター大図鑑」。今回はその第2回。冒険の中盤に登場する、厄介なモンスターたちを紹介していこう。特殊な能力を持つ新モンスターが多数登場するので、その能力を覚え、適切な対処をしていきたい。ここからは強敵ばかりなので、魔法を駆使して戦っていこう。

プリースト（赤） HP29 召喚不可

キラービー群 HP32 召喚不可

ゾンビ HP35 15BET

グランシャーク HP39 16BET

ブロッサ HP44 17BET

ターミネーター HP49 18BET

リスタール HP55 19BET

ドラゴン HP67 20BET

死神 HP74 22BET

ハンマーシェル HP80 21BET

城・ダンジョンの特性を知ろう

モンゲーⅡのダンジョンや城は、入場前にデータを見ることができるのは周知の通り。このときにアイコンで表示される特性を解説していくぞ。

冒険の舞台となる城やダンジョンは、今回単に数が増えただけでなく、前作以上にバラエティ豊かになった。ダンジョンの規模やモンスターの強さなどを事前にチェックできるのがうれしい。特に施設の有無や毒沼などの特性は、攻略上重要なのでしっかり把握しておきたい。前作存在した城やダンジョンも、内容が変わっている場合があるので、前作プレイした人もチェックが必要だぞ。

ダンジョン（城）特性アイコン一覧表

アイコン	名称	特性
	ショップ有り	カードか売買できるショップかある　買う気か無くても見付けたら覗いておこう
	カジノ有り	5種類のスロットが並んだカジノがある。足りないアイテムに合わせて選ぼう
	毒沼（緑）	1歩歩くたびに1ダメージ受ける毒沼　ヒール系のカードを持ち込もう　魔人はツライ…
	毒沼（赤）	1歩歩くたびに何と2ダメージずつ受けてしまう凶悪な毒沼。新フィーチャー
	ポケット制限	通常10枚持ち込めるカードに制限がある。「ポケット制限○」と具体的に表示される
	会心の一撃	会心の一撃が出やすい　運次第ではあるが、格上のモンスターとの戦闘が少し安心。
	狂気の一撃	2倍のダメージを被る"狂気の一撃"を受けることがある。残りHPには常に気を配ろう。
	ブライト効果	常にブライト状態。マルチ～を効果的に使える不意打ちも受けないのでとても楽。

カード付き運営収入

[illegible]と、防衛費に加えてボーナスカードまで手に入[illegible]い（城にもよるが）。また、防衛費の額が少なすぎると（防衛の成否に関わらず）カードをもらえずに終わる。過度に期待しないように。

レア漁り用として人気の高い城では、一気に何十枚ものカードをもらえることもある。

上り階段消滅

[illegible]め、一気に昇って（下って）強力なモンスター[illegible]りの使い捨てになるので、呼び出すときはガーディアンの有無やモンスターの種類をしっかり見極めて使いたい。

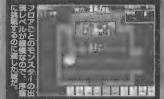
対戦ゲーム WORLD MAPへ進出せよ！

ISLANDを制覇したら、いよいよWORLD MAPに進出[illegible]

FRESH城

8F
WIN90（40）
規：4　モLV：2　モ数：2

難度は低いので気軽に挑戦できる。カジノとショップがあるので有効に活用しよう。

フロアごとのモンスターの出現レベルが緩慢なので、序盤に挑戦するのに適した城だ。

まずは砦を落とそう

WORLD MAPも基本的な作りはISLANDと同じ。4カ所ある砦の内から二つを選択できる状態でスタートする。今回は難易度順に並んでいるわけではないので、データをよく見て挑戦する城を選ぼう。ここで簡単な城をいくつか紹介しておこう。

[illegible]	階数	規模	モLV	モ数
白	5F	4	2	2
[illegible]	7F	3	2	3
[illegible]	6F	2	2	2
[illegible]	8F	3	2	3

FINE城

8F
WIN90（40）
規：4　モLV：2　モ数：2

剣が落ちている確率が高いぞ。足りないときはエスケープを持って漁りに行くといい。

運営収入のカードは期待。階段が消えるので十分レベルを上げてから上ろう。

OPEN城

6F
WIN80（20）
規：4　モLV：1　モ数：2

毒沼城で部屋数はかなり多いものの、モンスターはホッピーがまばらに出現するだけ。成長しにくい。

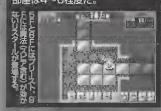
ポーションとヒール100を何枚か持っていこう。200以上はちょっともったいないかも。

探検ゲーム 新ダンジョン大紀行2

[illegible]

つめたい

12F
WIN160（60）
規：4　モLV：2　モ数：3

通路が氷の床になっている。モンスターのレベル上昇は比較的緩慢。部屋は4～6程度だ。

5Fと6Fにはプリースト、9Fには魔法（スピア含む）が効かないリスタールが登場する。

てごわい

5F
WIN120（50）
規：2　モLV：2　モ数：4

序盤からモンスターが強力。1Fにプリーストが登場するので、ファイア系を持ち込みたい。

新モンスターが加わったことで印象はだいぶ変わった。1フロアの部屋数は5、6程度。

しぶとい

6F
WIN250（100）
規：3　モLV：3　モ数：5

何度でも復活する強敵・ゾンビが出現する。ジェネレーターに誘導して数を減らそう。

レベルが低ければゾンビにサンダーを撃つもよし。一撃で倒せるようになる[illegible]

はげしい

4F
WIN200（80）
規：2　モLV：4　モ数：5

モンスターのレベル上昇が文字通り非常に激しい。補助カードを多めに持ち込みたい。

話にならないモンスターがいきなり湧くことがあるので、同じフロアに長居は禁物。

※WIN表示（）内の数値はクリアの証の値。規：城の規模、モLV：モンスターレベル、モ数：モンスター出現率の高さ

真の闘いはこれからだ！

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P116~118 ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
P119 ジャンク新聞

プレイヤーが増加する一方の「ストリートファイターⅢ3rd STRIKE」(以下ストⅢ3rd)。今回は、二つのビッグな大会をレポーティング！

Text：ラオウ

2大大会開催！

「ストⅢ3rd」は、毎年ゴールデンウィークに大きな大会が行なわれてきたが、何と今年は全国規模の団体戦、個人戦が開催されたぞ！

その一つは町田ビートライブと板橋ゲームニュートン、G-UP(過去2回の全国大会を企画した有志サークル)が協力して開催した「クーペレーションカップ」、もう一つはあのGCN主催の大会だ。

こちらはGCN大会の模様。参加者よりもギャラリーの方が多いのでは(笑)?

町田ビートライブでは、あまりの混雑ぶりに一部選手以外は身動き取れず……。

各大会概要

◆クーペレーションカップ：4月28日に町田ビートライブを会場として開催された全国規模の5on5団体戦。

大会は予備予選トーナメントから始まり、予選は3チーム一組による10のリーグで争われた。そしてリーグ1位通過の10チームと、リーグ2位チームの代表者による敗者復活トーナメントで2チームを選出。12チームで決勝トーナメントを闘う運びとなった。

◆GCN杯ストⅢ3rd大会決勝：5月5日に板橋ゲームニュートンにおいて開催された、おなじみのGCN個人戦。

北は福島県から南は福岡県まで、各予選大会上位3名の猛者が集い、壮絶な闘いが繰り広げられた。

両大会共に、超絶プレイが惜しげも無く披露され、会場は大盛り上がり。プレイヤー、ギャラリー共に楽しめていたのが印象的だった。

GCN杯 ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE 上位入賞者

優勝
K.O(ユン)

勢いのあるプレイで優勝を決めたK.O氏。上位入賞者3人のコメントは欄外にあるので気になる人はチェック！

準優勝 ofc(豪鬼)

3位 マサキ(春麗)

クーペレーションカップ 上位入賞チーム

優勝
じゅうぜろチーム

【後列左からマッチ(豪鬼)、ヌキ(春麗)、シャオ(いぶき)、前列左からJOE(ケン)、ときど(ユリアン)】

準優勝 残念天皇賞

【後列左からボス(ヤン)、一ツ目(ケン)、Ryo-chin(レミー)、前列左からJ(まこと)、K.O(ユン)】

クーペレーションカップ 決勝トーナメント表

チーム	1回戦	2回戦	準決勝
町田ビートライブ	2		
八つ裂き乳輪	0		
じゅうぜろチーム	5	5	5
第二回全国大会代表	3		
なんしょっと(超電磁ストーム)	5	0	
ちびしゃ海賊団	5	3	
臼本代表	5	1	
ロマン部解散	5		
OKRD	4	4	
バブタンク	2		
チェリーボーイズ	5	4	
残念天皇賞	5	5	3

優勝 じゅうぜろチーム

3位決定戦：ちびしゃ海賊団 3-5 臼本代表

チームメンバー表：**臼本代表**【[illegible]】、**ロマン部解散**【[illegible]】 **OKRD**【[illegible]】、**バブタンク**【[illegible]】 **チェリーボーイズ**【[illegible]】 **残念天皇賞**【[illegible]、K.O(ユン)、[illegible]、Ryochin(レミー)】、**町田ビートライブ**【[illegible]】 **八つ裂き乳輪**【[illegible]】、**じゅうぜろチーム**【[illegible]、JOE(ケン)、ときと(ユリアン)】 **第二回全国大会代表**【[illegible]】 **なんしょっと(超電磁ストーム)**【[illegible]、KFG(ケン)】、**ちびしゃ海賊団**【アユ(春麗)、ダンナ(ダッドリー)、マサキ(春麗)、おチビ(ユン)、かにマジン(アレックス)】

血湧き肉躍る興奮！
クーペレーションカップ

十時間の激闘を制したのは……

今回大会注目の関西最強チーム「第二回全国大会代表」を敗ったのは、九州の新鋭「なんしょっと(超電磁ストーム)」。その実力は関東、関西のプレイヤーとそん色無かったぞ。

そして大会を制したのは「じゅうぜろチーム」。決勝ではJOE氏の3タテから始まり、J氏が3タテ返し、そして、ときと氏がノリに乗っているJ氏を止め、決着

キャラでは無くやり込み

大会ではトゥエルヴやヒューゴー、レミーなどの苦しい闘いを強いられるキャラも多く見られた。彼らは、ガードブロッキングからの直接SAやため分割を駆使し、キャラの潜在能力を最大限に引き出していたぞ

大会キャラクター使用率TOP10

順位	キャラ	使用率	順位	キャラ	使用率
1位	ケン	12.6%	6位	豪鬼	6.7%
2位	春麗	11.1%	6位	ダッドリー	6.7%
3位	ユン	9.6%	8位	Q	5.1%
4位	まこと	7.5%	8位	アレックス	5.1%
4位	ユリアン	7.5%	8位	リュウ	5.1%

Ryochin氏のレミーはため分割を駆使して、ウェルテュの残光を超連射していた

ヒロキ氏はエレナで奮闘。SA[illegible]、エレナの可能性を見せた。

緊迫の真剣勝負！
GCN杯 ストリートファイターIII 3rd STRIKE決勝

過酷な生存競争「個人戦」

団体戦では、相手キャラを見て有利なキャラをぶつけていくのがセオリーだが、個人戦ではそうもいかない。

今大会では、特に同キャラ対戦が多く見られた。団体戦に慣れているプレイヤーは非常にやりにくそうで(笑)、魂の凌ぎ合いにギャラリーも目が離せないといった様子だった。同キャラへの知識の差が出る同キャラ戦。勝つのは運がいい方では無いぞ

勝利のカギは？

見事GCN杯を制したK.O氏。ここで氏の勝因について検証してみよう。

幻影陣中のコンボが完璧なのは当然として、目立ったのは、ゲージがたまったらすぐに幻影陣を発動していたこと。一発勝負の大会では、思い切りのいい方が勝つ！

お約束のユン対決。BLを仕込んだ弱PTCでの割り込みが多用されていた。

GCN杯 ストリートファイターIII 3rd STRIKE 決勝トーナメント

大会キャラクター使用率TOP10

順位	キャラ	使用率	順位	キャラ	使用率
1位	ケン	16.9%	5位	ユリアン	6.5%
2位	春麗	13.0%	7位	アレックス	5.2%
3位	ユン	9.0%	7位	オロ	5.2%
4位	エレナ	7.8%	7位	豪鬼	5.2%
5位	ヤン	6.5%	7位	いぶき	5.2%

[illegible]しかったようだ。

団体戦でのキャラのぶつけ方

団体戦で重要なキャラ順番。ここでは、クーペレーションカップでの使用率TOP5のキャラに的を絞り、ぶつけるべきキャラを分析してみたぞ。

こいつをぶつけろ！ ストⅢ3rd強キャラ相性

表の見方
表は左からいけてる度、対抗キャラ名、勝利へのキーワードです しゃんけんに勝ったら露骨に有利キャラをぶつけよう

VS.ユン		
◎	ヤン	嫌
○	ダッドリー	事故
△	アレックス	事故

VS.春麗		
◎	ユン	逃げ
○	ヤン	星影
△	ユリアン	カベ

VS.ユリアン		
◎	豪鬼	竜巻
○	まこと	中Ⓚ
○	オロ	玉

VS.まこと		
	ダッドリー	跳べ
○	リュウ	灼熱
○	豪鬼	対空

VS.ケン		
◎	春麗	本命
○	ユン	運
△	リュウ	宿命

まだまだ進化は止まらない！

大会エッジテクニック集

未だに進化し続ける本作のテクニックや読み合い。[illegible]大会では普通に使われていたが、知らないと損する実践的テクニックを紹介しよう

超役に立つ「しゃがみグラップ」あれこれ

しゃがみグラップとは、しゃがみ[illegible]ディフェンス（投げ抜け）をするテクニックだ。このテクニックは、相手が投げに来なかった場合にはしゃがみ[illegible][illegible]プを狙い、ブロッキングを仕[illegible]いる。これは、普通に投げ[illegible]

ため分割を使ってみよう

ため分割とは、必殺技のためが完成する前なら、ためを解除しても即座に入力することで、前にためた分を継続することができるテクニックだ。高性能なため技を持つアレックス、ユリアン、主力技がため技のレ[illegible]使することにより、大幅な戦力アップが期待できるぞ。

ため分割は、体で各必殺技ごとのため時間を覚えてもらうしかないが、特定の技の後にダッシュしてから出す、ジャンプ頂点からため始めて、着地弱Ⓚの後など、自分なりの[illegible]

中Ⓟの後にヴェルテュの残光を出し、すぐに◆にためれば……

◆にヴェルテュの残光のためを少し入力、中Ⓟを出して◆にためを開始。

マ・シェリの悲哀のためが完成し、すぐに出せる。こ[illegible]

本作最強キャラを倒せ！

VS.ユン講座

本作最強キャラと目されるユン（SAⅢ）。かなり手に負えない強さを誇るが、決して付け入るスキが無いワケではない。最低限覚えておきたい対策を伝授。

とりあえず知っておこう

まず、ユンのダメージ源は接近戦にあると覚えよう。となれば、ユンの接近を防ぐことが、この闘いでの重要な勝負の分かれ目になる。

歩きおよびダッシュ性能が悪いユンの接近は、雷撃蹴を絡めたジャンプ攻撃から始まる。ユンが雷撃蹴を使う目的は接近することなので、ガードするだけでかなりペースを握られていると考えよう。できるだけブロッキングし、反撃を入れたい。裏の選択であるスカし雷撃蹴には、読みで打撃を置いておきたい（使う技は下表を参照）。

上から接近できなくなると、中鉄山靠が多くなる。確実にブロッキングしよう。

最強SA幻影陣をどうするか？

幻影陣中の打撃は、コンボで体力を半分弱奪われてしまうので、ガードが安定。ガードを固める際は、スカし雷撃蹴を警戒しておこう。前方転身はコンボ補正が掛かるので、打撃をくらうよりはマシ。

前方転身をくらえないほど追い詰められたら、強引に投げにいくのがいい。

起き攻めで倒せ！

ユンは起き上がりが弱いので、勝負をかけるならココ。

ここで起き攻めに使う技は、ブロッキングを仕込んだ投げと、起き上がりに重なる打撃。これで暴れおよびガードと、ジャンプに対応できる。

憎い雷撃蹴にはこれで対処しろ！

キャラ名	スカし雷撃蹴に置く技	雷撃蹴ブロッキング後に決める技
春麗	◆+強Ⓟ、遠距離立ち強Ⓚ	近距離立ち強Ⓚ、しゃがみ中Ⓚ→SAⅡ
まこと	唐草、弱Ⓟ	しゃがみ弱Ⓚ→弱疾風、唐草
レミー	中Ⓟ、EXマ・シェリの悲哀	立ち強Ⓚ、立ち中Ⓚ
トゥエルヴ	A.X.E.、後ろジャンプ弱Ⓟ	しゃがみ弱Ⓚ→弱A.X.E→SAⅠ
Q	立ち弱Ⓟ	立ち弱Ⓟ、SAⅡ
アレックス	立ち中Ⓟ、ジャンプ中Ⓚ	立ち中Ⓟor立ち中Ⓚ→EXエアニースマッシュ
ユン	垂直ジャンプ雷撃蹴	弱ⓅTC→弱絶招歩法orSAⅢ
ヤン	垂直ジャンプ雷撃蹴	しゃがみ弱Ⓚ→EX蟷螂斬
ダッドリー	立ち強Ⓟ、立ち中Ⓟ	◆+中Ⓚ→強ジェットアッパー、立ち強Ⓚ→SAⅢ
リュウ	立ち中Ⓟ、立ち中Ⓚ	しゃがみ中Ⓚ→強竜巻旋風脚orSAⅠ、Ⅱ
いぶき	◆+強Ⓚ、弱雷打	近距離立ち強Ⓚ→各種追い打ち
オロ	立ち中Ⓟ	近距離立ち中Ⓟ→各種追い打ち
エレナ	◆+強Ⓚ	しゃがみ弱Ⓚ→中スクラッチホイールorSAⅠ、Ⅱ
豪鬼	近距離立ち強Ⓟ、SAⅠ	しゃがみ中Ⓚ→弱竜巻斬空脚→各種追い打ち
ケン	立ち中Ⓟ、EX空中竜巻旋風脚	しゃがみ中Ⓚ→中昇龍拳→SAⅢ、中ⓅTC
ショーン	立ち中Ⓟ	しゃがみ弱Ⓚ×2→SAⅠ、Ⅱ、Ⅲ
ネクロ	◆+強Ⓟ	◆+中Ⓚ→中トルネイドフック→SAⅠ、Ⅲ
ヒューゴー	ムーンサルトプレス、立ち強Ⓟ	ムーンサルトプレス、SAⅠ
ユリアン	立ち中Ⓟ、強メタリックスフィア	しゃがみ強Ⓟ、立ち弱Ⓟ

レッツプレイ「ストⅢ3rd」!

[illegible]

ジャンク新聞
No.28
MAY 30, 2002
Text：MVP

JUNK NEWS

手がかじかむコンボに難しい季節も過ぎ、意気揚々とコンボを探せる季節になりました。投稿数もグッと増えてうれしい限りです。

combo BBS 連続技掲示板

屈辱性もステータス？　今回は同じ技を複数回入れてハッピィなコンボを選択してみました。

CAPCOM VS. SNK 2
覇王丸
●（画面端）遠距離立ち強Ⓟ（相打ち）→遠距離立ち強Ⓟ（相手気絶）→遠距離立ち強Ⓟ

アテナのサイコボールアタックとの相打ちで確認。攻撃力の上がるグルーヴなら10000オーバーも可能です。ゲージを使わない連続技の中では最高の威力では？
（宮城県　長谷川さん他多数の皆さん）

よ：なぜか今月はこのコンボが集中しました。相手とシンクロすれば、強Ⓟを連打しているだけで「ズビャ、ズビャ」とんでもないことになるのが素晴らしい。手の込んだ高威力コンボを頭から否定するような、シンプルイズ～の典型例!?　これだから覇王丸は相手にしたくないですね。

CAPCOM VS. SNK 2
ザンギエフ
●（画面端）垂直ジャンプ⬆+強Ⓟ×2（相手気絶）→ファイナルアトミックバスター

一部の背の高いキャラ限定。垂直ジャンプの着地直前に頭突きを当て、着地後最速で昇り頭突きを出せば連続ヒットします。この2ヒットだけで気絶値が80になるので、相手がザンギエフでも気絶確定。後はお好きなように。
（兵庫県　雨草悠夜　蝋翠さん）

よ：その昔、頭突き1発で気絶させていた時代を彷彿とさせるコンボ。今の時代に2発ヒットさせればどんな相手も気絶、なんて技は貴重品ですね。また、実戦でほとんど狙えないところと、気絶させているのに連続技の総ダメージが小さめなのもポイントです。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001・ウィップ（STレオナ）
●D投げ→ストリングス・ショット・タイプC（→STレオナ）D投げ……
※STはストライカー

D投げ後にストリングス・ショット・タイプCで追撃し、硬直が解けた瞬間にSTレオナ呼び出し。STレオナの1段目がヒットするころにはウィップ自身が動けるようになるため、その後投げを決めることができます。もちろんゲージのある限りつながります。
（沖縄県　ROSEさん）

よ：珍しい組み合わせのループコンボ。STレオナがヒットした直後は投げを決めることもできるのが面白いところ。また、ストリングス・ショット・タイプCは細かいダメージが複数回に分けて入っていくタイプなので、D投げ後の追撃はもちろん、ストライカーに絡めてもかなりの威力が期待できます。見た目も屈辱的でGOODですね。

コンボ品評会

ようやくシリーズ第二作までさかのぼりました。そう、今回は『K.O.F.'95』です。

今月の一品
～K.O.F.'95：草薙 京より～

●（画面端で）七十五式・改×n

項目	評価
認知度	♥♥♥♥♥
お手玉率	♥♥♥♥♥（半分）
芸術性	♥♥
永パ率	♥♥♥♥

※♥5個で満点

現象の特異性と高い実用性で一世を風靡した連続技。『K.O.F.'95』で最も特殊な現象といえる、「必殺技の弱強切り替え」を使ったものです。

この現象は、必殺技を出した直後に別の強さ（弱の後は強、強の後は弱）の必殺技を入力すると、必殺技の性質の一部が後者のものに入れ替わるというもの。

今回紹介した連続技は、七拾五式・改を発生の早い弱で出しつつ、2段目を出す際に追撃ができる強に切り替えることで成立しているのです。興味深い現象なのですが、やはり不都合（？）が……。

ほかに類を見ない画期的なシステムだったが、面白過ぎて、危険過ぎて……。

©PLAYMORE

基板の裏側 Reverse side of PCB

055 スライドバック
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

シャンフェイを使い、ゲージが無い状態で万泊後裏を決めた後、速攻で超白龍を入力。すると、シャンフェイが全身無敵状態で後方にスライドしていきます。ただ、投げには弱い……。
（岩手県　セスと愉快な仲間達さん）

よ：ゲージが無い状態での超……

必殺技という「KOF」ならではの怪しい入力は、時代問わずに怪現象への近道として大活躍しています。この現象は投げることで解決しますが、中には手に負えないものも……!?

056 多段化 in 2000
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

クーラの遠距離立ちAは、当てた後にC or Dを入力すると、多段ヒットするようになります。さらに、2段目の後に同様の入力をすると3ヒットします。
（和歌山県　淡路さん）

よ：ダメージ増加&ヒット確認用として重宝した多段化現象。『2001』ではクーラと縁のあるフォクシーが、同じ入力でしゃがみBの多段化に成功、しかもガード不能になりました。『2002』では（もし出場するなら）ダイアナが有力でしょうか？

よ&オヤジの編集後記

爺：「ついに待ちに待った『GGXX』が出たね」
よ：「だね。爺のブリジットはどうなのよ？」
爺：「そりゃぁもう、興奮しちゃってヤバいって」
よ：「見た目が？」
爺：「ヨーヨーが！」
よ：「え？　見た目で萌え～なんじゃないの!?」
爺：「じゃあよのスレイヤーはどうなのよ？」
よ：「ヤツもある意味ヤバイね。ただの……」
爺：「ただの……？」
よ：「ぶっ放しっぽい。すごく爽快感はあるよ。気分転換には最適!!」
爺：「なんか適当に聞こえるけど大丈夫？」

今号の Most Valuable Combo!

まさかこんな投稿が来るとは……驚きです。探せばあるものですね。

投稿求ム! BOOSTER
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑のコンボを募集。●コンボ品評会：粋な永久連続技or即死連続技を募集。●今号のMVC：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投稿者には何人かに何かをプレゼント。●基板の裏側：通常は起こらない「?」な現象を募集。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックス
の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

—— アイレム ——

タイトル	価格
R-TYPE Ⅱ	18,000
R-TYPE LEO	12,000
アンダーカバーコップス	28,000
アンダーカバーコップス（海外版）	15,000
イメージファイト	14,000
クイズＦ１ワンツーフィニッシュ	1,000
ぐっすんおよよ	4,000
[illegible]	38,000
四川省Ⅱ	3,000
スペランカー	30,000
大工の源さん	8,000
ファイアーバレル	15,000
フック	12,000
ボンバーマンワールド	15,000
魔法警備隊ガンホーキ	25,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル	3,000
ロードランナー３	28,000

—— アトラス ——

タイトル	価格
怒首領蜂	45,000
ブレイゾン	2,000

—— SNK ——

★NEO-GEO★

タイトル	価格
メタルスラッグ４	140,000
サムライスピリッツ（ハイパーネオジオ６４）	48,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ ２０００	18,000
サムライスピリッツ２ アスラ斬魔伝	38,000

—— カネコ ——

タイトル	価格
ギャルズパニック３	8,000
ギャルズパニックＳ	12,000
グレート１０００マイルラリー	15,000

—— カプコン ——

タイトル	価格
CAPCOM VS SNK(NAOMI)	2,000

★NAOMI SYSTEM★

タイトル	価格
CAPCOM VS SNK(NAOMI)	2,000
SPAWN	5,000
ヘビーメタル ジオマトリクス	8,000
マーブルVSカプコン２	5,000
燃えろジャスティス学園	5,000

★CP SYSTEM Ⅱ★

タイトル	価格
１９４４	10,000
D&Dシャドーオバーミスタラ（ソフト）	25,000
ヴァンパイアセイヴァー２（ソフト）	4,000
ヴァンパイアハンター２（ソフト）	5,000
ストリートファイターZERO２（ソフト）	3,000
ストリートファイターZERO2ALPHA(ソフト)	6,000
スーパーパズルファイターⅡX（ソフト）	7,000
マイティパン	12,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ソフト）	8,000

★その他のシステム★

タイトル	価格
１９４１（海外版）	22,000
エグゼドエグゼス	14,000
スターグラディエイター２	25,000
ストリートファイターEX２	20,000
ストリートファイター２'	6,000

—— ジャレコ ——

タイトル	価格
銀河任侠伝	48,000
天聖龍	8,000
プラスアルファ	28,000
[illegible]伝説	12,000
ロードオブキング	12,000

—— セガ ——

★NAOMI★

タイトル	価格
NAOMI マザー	お問い合わせ下さい
NAOMI CPACOMコンバーター	15,000
COSMIC SMASH	3,000
アウトトリガー	4,000
スラッシュアウト	10,000
セガテトリス	3,000
全日本プロレス ジャイアントグラム２	2,000
全日本プロレスジャイアントグラム ２０００	5,000
バーチャストライカー２０００	7,000

★ST-V★

タイトル	価格
MVP	2,000
コットン	12,000
獣王記	12,000
スパイダーマン	18,000
ソニックザヘッジホッグ（P付）	28,000
ムーンウォーカー	38,000
ロボレス2001	18,000

—— セイブ開発 ——

タイトル	価格
戦球（サブ）	2,000

—— データイースト ——

タイトル	価格
キャプテンアメリカ	12,000
キャプテンシルバー	22,000
空牙	15,000
コブラコマンド	5,000
ジョー&マック（海外版）	12,000
ダーウィン４０７８	25,000
ダークシール（海外版）	15,000
タンブルポップ	10,000
ミステリアスストーンズ	25,000
ロボコップ	10,000

—— テクモ ——

タイトル	価格
ガズラー	12,000
がんばれギンくん	8,000
クイズ ココロジー ２	2,000
ジェミニウイング	14,000
タンクバスターズ	8,000
デッドオアアライブ++	12,000
忍者龍剣伝	10,000
ブラッドブラザーズ	20,000
雷牙	18,000
雷龍	7,000

—— テクノスジャパン ——

タイトル	価格
[illegible]	10,000
ダブルドラゴンⅢ	10,000
熱血硬派くにお君	12,000

—— バンプレスト ——

タイトル	価格
スーパースラムズ	8,000
超時空要塞マクロス	12,000
超時空要塞マクロスⅡ	10,000
超時空要塞マクロスプラス	15,000
バンバンボール	6,000

—— ビスコ ——

タイトル	価格
[illegible]	15,000
婆裟羅 ２	20,000
ドリフトアウト	4,000
五月陣戦３	10,000

—— ユニバーサル ——

タイトル	価格
レディバグ	10,000

—— UPL ——

タイトル	価格
アクロバットミッション	15,000
宇宙戦艦ゴモラ	20,000
忍者くん 魔城の冒険	25,000

—— ライジング ——

タイトル	価格
魔法大作戦	14,000
レゾン	10,000

—— 麻雀・花札 ——

タイトル	価格
E雀さくら荘〜空き部屋あります〜	10,000
アイドル雀士スーチーパイスペシャル	12,000
カルチャースクール麻雀編	5,000
スーパーリアル麻雀Ｐ２	5,000
スーパーリアル麻雀Ｐ３	7,000
スーパーリアル麻雀Ｐ５	5,000
スーパーリアル麻雀Ｐ６	4,000
スーパーリアル麻雀Ｐ７	8,000
スーパーリアル麻雀VS	12,000
対戦ホットギミック快楽天	8,000
トリプルウォーズ	4,000
熱血 麻雀宣言！	1,000
プリティーセーラー ２	25,000
麻雀革命	2,000
麻雀競馬王	2,000
麻雀刺客	15,000
麻雀女学園	2,000
麻雀スーパー（禁）版	15,000
麻雀大予言	2,000
[illegible]	2,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,500
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ぱにっくスタジアム	8,000
アイドル麻雀放送局	2,000
麻雀放送局 本番中	12,000
麻雀放浪記・掟	12,000
麻雀ラマン	2,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝	4,000
リアル麻雀牌牌	2,000
流聖雀士キララスター	10,000
かぐや姫P2	15,000
華をやらねば	2,000
華折鶴	2,000
華弥生	2,000

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

★NEO-GEO★

タイトル	価格
８マン	6,000
２０２０年スーパーベースボール	1,000
あしたのジョー伝説	12,000
オーバートップ	10,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES	9,000
クロスソード	6,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ ９６	2,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ ２０００	18,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,000
真サムライスピリッツ	1,000
将棋の達人	6,000
ジョイジョイキッド	2,000
スラッシュラリー	3,000
ニンジャマスターズ覇王忍法帳	8,000
ネオジオカップ ９８	5,000
パズルボブル	2,000
パルスター	6,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
ブレイカーズ	8,000
ベースボールスターズプロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	4,000
マジシャンロード	6,000
みなさんのおかげさまです大スゴロク大会	3,000
ミューテーションネイション	2,000
メタルスラッグ	10,000
メタルスラッグ２	9,000
ラストリゾート	6,000
リーグボーリング	3,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳２	1,000

★その他のシステム★

タイトル	価格
アテナ	40,000
ゴールドメダリスト	3,000
スカイソルジャー	10,000
ストリートスマート	5,000
脱獄	6,000
パイオニアバルーン	50,000
名人戦	5,000
セクションZ	22,000
天地を喰らう	42,000
虎へ[illegible]	15,000
ナイツオブザラウンド	14,000
マジカル テトリス	3,000
マジックソード	25,000

—— コナミ ——

★SYSTEMGX★

タイトル	価格
スラムダンク２	3,000
セクシーパロディウス	10,000
ドラグーンマイト	10,000

★その他のシステム★

タイトル	価格
G. I. JOE	28,000
X-MEN	25,000
アステリクス	18,000
イーアルカンフー	10,000
エスケープキッズ	20,000
クライムファイターズ２	12,000
ネメシス（グラディウス海外版）	80,000
グラディウスⅡ	18,000
魂斗羅	20,000
サーカスチャーリー	6,000
ザ・シンプソンズ（４Pver）	24,000
サンダークロスⅡ	20,000
ジャイラス	28,000
スーパーバスケットボール	10,000
ゼクセクス	25,000
パンクショット	6,000
プレミアムサッカー	3,000
マンハッタン２４分署	10,000
ロードファイター	6,000

—— タイトー ——

★G-NET★

タイトル	価格
サイヴァリア リビジョン	70,000

★F3 SYSTEM★

タイトル	価格
きらめきスターロード♪イントロ倶楽部♪（サブ）	12,000
逆鱗弾（サブ）	5,000
ダライアス外伝	25,000
プチカラット（サブ）	5,000
Dr. トッペル探検隊	15,000
阿修羅ブラスター	14,000
インセクターX	15,000
エンパイアシティ1931	12,000
影の伝説	35,000
火激	10,000
カダッシュ	15,000
歌舞伎Z	30,000
グリッドシーカー	25,000
グレートソードマン	15,000
サイレントドラゴン	8,000
地獄めぐり	7,000
ダイノレックス	10,000
中華大仙	5,000
ツインコブラ	15,000
トップランキングスターズ	4,000
パラメデス	3,000
ハレーズコメット	35,000
ファイターズインパクトエース	10,000
プリルラ	25,000
ヘビーユニット（海外版）	6,000
メタルブラック	15,000
ゆうゆのクイズでGO！GO！	10,000
レインボーアイランド	38,000
ワードナの森	18,000

—— 東亜プラン ——

タイトル	価格
ヴィマナ	10,000
達人王	12,000
バツグン	12,000
フィグゼイト	15,000
V・V	10,000

—— ナムコ ——

タイトル	価格
アサルト（P付）	38,000
ギャプラス	12,000
ギャラガ８８	25,000
グレートスラッガーズ	2,000
グレートスラッガーズ９４	2,000
ゼビウス ３D／G	10,000
ダンシングアイ	18,000
ディグダグ	15,000
ドラゴンスピリット	58,000
ナックルヘッズ	12,000
ナムコクラシック Vol.2	20,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
ネビュラスレイ	10,000
パックマニア	30,000
ピストル大名の冒険	38,000
ファイネストアワー	78,000
ボスコニアン	25,000
マッハブレイカーズ	15,000
未来忍者	25,000
ワルキューレの伝説	38,000

—— 日本物産 ——

タイトル	価格
ギャリバン	28,000
テラクレスタ	20,000
妖魔忍法帳	25,000

—— その他 ——

タイトル	価格
ウイッツ	5,000
エクストリームダウンヒル	3,000
がんばれゴンタ２	8,000
キャッスルオブドラゴン	20,000
逆転！？パズル番長	3,000
グラス	15,000
サボテンボンバーズ	8,000
三国戦紀２（マザー付き）	35,000
形意拳（マザー付き）	30,000
スーパーX	12,000
スーパーオセロ	8,000
セルフィーナ	4,000
ダブルウイングス	14,000
チャタンヤラクーシャンク	25,000
中国龍	3,000
ドンデンラバーVol.1	5,000
ハイパーデュエル	12,000
ハイパーデュエル	10,000
ファイティングレイヤー	70,000
プリメーラ	2,000
ブルーホーク	16,000
ヘッドパニック	5,000
ホールランド	15,000
ぽんぽこ	20,000
まちがいさがし２	3,000
メタフォックス	15,000
リアルアンドフェイク（マザー付き）	25,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。
ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット（3~60回）も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

お気軽によってね♥

㈱トライ

中央通り

JR秋葉原

駐車場

工事中

トライアミューズメントタワー

コントロールボックス

シグマ電子 雷神 ¥29,800

シグマ電子 風神 ¥32,800

シグマ電子 新製品 AV-7000 Now Printing. ¥26,000

シグマ電子 新製品 Σ-9000TB ¥15,000

シグマ電子 Σ-8000TV ¥12,800

KIC ツインラダー 新製品 ¥36,000（ハーネス付）

その他

8000・9000TB用 新製品 パソコン接続USB変換ケーブル ¥4,000

8000・9000TB用 新製品 プレステ接続変換ケーブル Now Printing. ¥4,000

集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**

株式会社 トライ

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル１階
営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 水曜日 定休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958
新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

新生ネオジオROMタイトル第二弾!
好評予約受付中!

チャドラン特別予約者特典 A4タイプの「告知用ミニポスター」

6月13日(木)発売!
定価39,800円(税抜き)⇒
通販予約特別価格 **34,800円**(税抜き)

★これから発売予定のネオジオタイトル～

- ・レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
- ・新・豪血寺一族(仮)
- ・SNK vs CAPCON(仮)
- ・ザ・キング・オブ・ファイターズ2002

☆ネオジオ情報は、チャドランホームページ、メールニュースにて随時紹介しています!

★発売日到着可能!好評予約受付中★

※一部地域によっては到着まで2日以上掛かる場合もございますのでご了承の程よろしくお願い致します。

発売日	機種	商品名称	予約特価
6月 6日	PS	シャーマンキング　スピリットオブシャーマンズ	¥4,980
★大人気アトリエシリーズの最新作、今ならまだ間に合います!			
6月13日	PS2	ユーディーのアトリエ　プレミアムBOX	¥8,820
6月14日	GBA	ファミリーテニスアドバンス	¥4,320
★初回版には特製ファーストビジュアルブック同梱!			
6月20日	PS2	ときめきメモリアルGIRL's SIDE　初回版	¥6,120
★初回生産分には、『アークザラッド』などの新作ムービーが収録!			
6月20日	PS2	ポポロクロイス　はじまりの冒険	¥4,980
6月27日	GC	ボンバーマンジェネレーション	¥5,980
6月27日	DC	君が望む永遠　限定版	¥6,660
6月27日	DC	メタルウルフ　限定版	¥7,020
6月27日	PS	ポップンミュージック6	¥4,980
★初回生産版には、『結城小夜』フィギュア付き。数量限定です!			
6月27日	PS2	式神の城　初回生産版	¥5,220
★ガンコン2対応の大迫力3Dリアルシューティングゲーム!			
6月27日	PS2	ガンサバイバー3　DINO CRISIS　ガンコン同梱	¥8,820
6月27日	PS2	はじめの一歩	¥2,520
6月28日	GBA	ナチュラル2 DUO	¥6,120
6月28日	GBA	ファミスタアドバンス	¥4,320
6月28日	GB	ワンピース　幻のグランドライン	¥4,050
★初回版は豪華特製ケースです!			
7月11日	PS2	幻想水滸伝3　初回版	¥6,120
★SNKタイトルが安くなって発売!			
7月25日	PS	BEST　ザ・キング・オブ・ファイターズ99	¥2,520
7月25日	PS	BEST　メタルスラッグX	¥2,520
★初回生産分には特製カードが3枚同梱!			
7月26日	GBA	シャーマンキング　超占事略決	¥4,320
★カプコンvsSNKいよいよゲームキューブにも登場!			
7月予定	GC	CAPCONvsSNK2　ミレニアムファイティング2001EO	お電話にて
★ネオジオワールドの大作!『KOF2000』DC、PS2へ移植!			
8月予定	DC	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	¥4,980
10月予定	PS2	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	¥5,980
★PS2用裏技CDいよいよ登場!			
近日発売	PS2	エクスプローダー	¥4,980

★各機種ゲームタイトルも特価販売中!

タイトル	通販特価
ゲームキューブ	
クレイジータクシー	¥3,980
ブラッディロアエクストリーム	¥5,980
2002FIFAワールドカップ	¥4,980
ゲームボーイアドバンス	
テニスの王子様	¥4,280
ロックマンゼロ	¥4,320
プレイステーション2	
熱チュー! プロ野球2002	¥5,780
機動戦士ガンダム　ギレンの野望	¥5,980
サカつく2002	¥5,780
ワールドサッカー ウイニングイレブン6	¥5,980
ジェネレーションオブカオスネクスト	¥5,980
此花2　届かないレクイエム	¥3,280
夏色の砂時計　初回限定版	¥7,020
★家の中で、アーケードスタイルシューティング!	
ガンコン2	¥3,180
★PS2でリアルなドライビングを体感!	
GT　FORCE	¥9,800
プレイステーション	
★GBで人気の「DQM」一つになって登場!	
ドラゴンクエストモンスターズ1・2	¥5,780
ヒカルの碁　平安幻想異聞録	¥4,980
カプコンvsSNKミレニアム2000Pro	¥3,280
★PS用スティック再入荷!	
コンパクトジョイスティック	¥2,680
ファイティングスティック	¥4,580
ドリームキャスト	
★これが最後のチャンス! ドリキャスセット!	
ドリームキャスト本体+ドリカラセット(ドリカラ本体、あつめてゴジラ付き)	¥17,130
同窓会2 Again&Refrain	¥6,120
BEST　餓狼MARK OF WOLVES	¥2,520
BEST　月華の剣士FAINAL	¥2,520
★JSAより逆輸入! DCソフトに一個! 特価販売中!	
ビジュアルメモリーUSA	¥1,480

★特別価格商品こーなー★

タイトル	通販特価
★今だ現役! 大人気のレトロハードがソフトといっしょでお徳!	
Newファミコン本体+ソフト1本(ヨッシーのクッキー付き)	¥4,980
★裏技コード発動! これで難しいゲーム楽々クリア?	
プロアクションリプレイ(SF)	¥4,980
プロアクションリプレイCD×3(PS)	¥3,980
プロアクションリプレイ2(SS)	¥4,980
プロアクションリプレイ2(DC)	¥3,980
プロアクションリプレイ2(PS2)	¥5,980
エックスターミネーター(DC)	¥3,150
エックスターミネーターアドバンス(GBA)	¥5,220
★アドバンス、GBタイトルがTVで遊べるようになるアイテムです!	
TVでアドバンス(GBA)	¥6,980
★パソコン用ディスプレイに繋いで、細やかに美しい画像でプレイ出来ます!	
VGAデミロ(DC)	¥2,880
VGAボックス(PS2)	¥6,120
VGA-UPスキャンデミロ(PC)	¥7,920
★D端子接続で画像がさらに美麗に!	
D端子ケーブル2(PS2)	¥1,350
★PS2専用メモリーカード! ホリとコトブキからも発売中!	
メモリーカード8M(CブルーorCグレー)(PS2)	¥2,700
メモリーカード forPS2(赤or青)(PS2)	¥2,700
★CD、DVD取扱い機器の必須品	
DVDレンズクリーナー(PS2/XB)	¥1,620
CDレンズクリーナー(PS2/PS/DC)	¥900
★他機種用のスティックがXbox用スティックに!	
XBコンバーター(XB)	¥1,980
★買い替えに最適! セガ・サターン専用パーツ	
S端子ケーブル(SS)	¥900
★DVDリモコンで楽しめるゲーム! 大好評発売中です!	
ファントムオブインフェルノ　通常版(その他DVDゲーム多数HPで好評販売中です!)	¥4,980

☆ここに表記以外のタイトルもご予約、ご注文をお受けしていますのでお気軽にお尋ねください!

☎06-6543-7700
営業時間：朝10時～夕方6時
定休日：日曜、祝日、隔週土曜

商品代金支払い方法は、原則として代引のみとなります。
※Netからご注文の場合は、現金書留と銀行振込が指定可能です。
※商品受取時の必要支払い代金は、商品代金+送料+消費税となります。
※合計金額につきましては、配送日のお伝えと同時にお知らせさせていただきます。

ご注文に関する注意事項
◆商品発送後のキャンセルはお受け出来ません。
◆18歳未満の方は、保護者の方の電話確認が必要となります。(電話・NET両方)
◆現金書留・銀行振込での支払いはNet注文のみしかお受け出来ませんのでご了承ください。
◆表記の発売価格は予定です。予告無く変更となる場合もございますのでご了承ください。
◆当ページに記載されている商品の価格はすべて税抜き表示となっています。

http://www.chadran.co.jp/

iモード、Jスカイからも閲覧が可能です!
iモード用　http://www.chadran.co.jp/i/
Jスカイ用　http://www.chadran.co.jp/j/

★メールマガジン好評配信中!
http://www.chadran.co.jp/m_news_t.htm へアクセス!

★携帯でも受けることができるメール速報!
http://www.chadran.co.jp/to.html にて受付中!

アーケードゲーマーふぶき応援団
～第五回～

ふぶきがんばる

ふぶき、おえかき！

①ここは、ふぶきのOVAを制作しているアニメスタジオ『シャフト』さんです。今回は、みんなの代表として、ふぶきちゃんの似顔絵を教えてもらいに来たよ～。

②私、こう見えても絵を描くのは得意なんです、まずはチャレンジ！　ふぶきちゃんってどんな感じだったかな？　記憶をたどりながら、さらさら……アレ、ちょっと違うよ、うまく描くのって、実はすごく難しいかも！

③そこで、プロにお手本を見せてもらうことになりました。作画監督の守岡英行さんは、ふぶきちゃんの原画をチェックするという重要なお仕事をされていて、毎日絵を描いてるんだって、すごいよね！　目の前でどんどん出来上がっていくふぶきちゃん、まるでホンモノみたーい！　ムトウユウジ監督から、「当たり前だー！」って突っ込みが飛んできたけど、OVAで見るのと同じふぶきちゃんですよ、動き出しそうなくらいです。びっくりしちゃいました☆

特訓の成果を見て！

守岡ふぶき

出来上がり～。どうです、皆さん、ホンモノのふぶきちゃんでしょ？

野川ふぶき

どう？　最初よりも上達したでしょ♪

④ふぶきちゃんをうまく描くコツを、教えて下さい～。ふむふむ。まずは鉛筆で下書きするんですね。顔の輪郭をうっすら丸く描いて、そこに十字の線を入れて目の位置を決めて全体のバランスを見ながら髪や体を描いていく。
　よーく観察して分かったんだけど、ペン入れは眉や目からやるといいみたい。ペンを入れるときはすごくゆっくりで、丁寧なんです。やっぱり慌てちゃダメなんですね。

監督（左）も加わって、守岡さん（右）と三人で記念撮影♪

⑤それでは、お手本を見ながらもう一度チャレンジです。よぉし、今度は下書きもして、ゆっくり丁寧に仕上げよ～っと。

⑥見て見て、さっきよりも随分上手く描けたと思いませんか？　すごく嬉しいよー♪　手帳とかノートとか、いろいろな所にふぶきちゃんを描きたくなってきました。みんなもゲームセンターのイラストノートとかに、ふぶきちゃんの似顔絵を描いてみてね。

Present

第五回目のプレゼントは……
今回、野川が描いたさくらちゃんのイラスト（特訓前・特訓後）＆守岡さんが描いたさくらちゃんのイラストを各1名、計3名さまにプレゼントしちゃいま～す。詳しい応募方法は、P.200のプレゼントコーナーを見て下さいね！

OVA Information

絶賛発売中！
アーケードゲーマーふぶき 2nd STAGE
「盗まれたPP（パッションパンティ）」
¥5,500（税抜）
VIDEO BES-2853　DVD：BCBA-1020
発売・販売元：バンダイビジュアル

Profile

野川さくら
TVアニメやOVA、ラジオ、ゲーム、イベントなど、幅広く活動中です。「アーケードゲーマーふぶき」の2巻は、もう買ってくれましたか？　皆さん、応援よろしくお願いします！
☆「アーケードゲーマーふぶき」公式サイト　http://emotion.bandai.co.jp/fubuki/
☆野川さくら公式サイト「Sakura Melody」　http://www.nogawasakura.net/

Old Game Museum

Armored・Scrum・Object
～2001年の邂逅～

Text：RED

時の流れは残酷なもの。どんなにやり込んだゲームでも、何年も触らなければ確実に忘れて下手になる。たまたまゲーセンで好きだったゲームに再会しても、鈍った腕では過去味わっていた楽しさを享受する事すらままならない。

しかし、忘れる事は、必ずしもゲームをつまらなくさせてしまうワケでは無いようだ。

なぜそう思うかって？　それは、何年ぶりかで再会した『ASO』をプレイする事で、いろいろと思うところがあったからなのだ……。

ASO

『ASO』は1985年にSNKから発売された、縦スクロールシューティングゲーム。1980年代中ごろからの流れである、マニアックなパワーアップシステムを持つシューティングの走り的存在だ。

この作品の最大の特徴であり、魅力となっているのは、ゲームタイトルの由来でもある「アーマー」関係のシステムであろう。

プレーヤーが操る自機「SYD」は、ストックしてあるアーマーを装着する事により強力な特殊攻撃が可能となる。ただし、アーマーを装着・維持するためには一定以上のエネルギーゲージが必要。さらに装着後もアーマーによる攻撃の使用や、被弾などによりゲージが減少して行き、ゼロになると強制解除されてしまう。

一度装備したら、ミスするまで効果を持続する一般的なパワーアップとは違い、「使い捨て」に近い感覚で各種のアーマーを消費していくのが『ASO』独特の「兵器を消耗しながら戦う感覚」を生んでいた。ストックしたアイテムを、難所で消費して先に進むという捉え方をすると、アーマーは現在の「ボム」——もちろんそれはアーマーよりはるかに芸が無い存在だが——に近いものともいえる。

そして多くのゲームにおける「ボム」と同じく、アーマーがその真価を発揮するのは、対ボス戦という大舞台。

『ASO』のステージボスは、一定時間を過ぎると、誘導弾による凶悪な攻撃モードに切り替わる。これは後のシューティングで「発狂状態」などと呼ばれている、条件によってボスの攻撃を極端に激化させる手法に極めて近いものだ。

ただし、『ASO』のステージボスはこの誘導弾モードになるまでが早く、ちょっと手間取っただけでこのモードに突入してしまうのが恐ろしい。1面ボスですら、アーマー無しで誘導弾モード突入前に倒すのは決して簡単でなく、突入後の誘導弾攻撃は上級者でも避け続ける事が難しいのだ。

誘導弾モードによる『ASO』独特ともいえるボスの強さ、そしてそれに対抗するために与えられたアーマー群の存在……。『ASO』独特のプレイ感覚や戦略面の魅力は、多彩なアーマー群vs.強ボス軍団という特異な構図を核としている。

1985年

アーマーシステムはもちろん、BGMやキャラデザインなどの世界観に至るまで、要するに『ASO』というゲームのほとんどすべてがツボにはまった当時の筆者は、クリアを目指してひたすらやり込んでいった。

1面ボスをファイヤーアーマーで炙り殺し、地上物である2面ボスはニュークリアアーマーで撃沈。3面ボスは何となくキャノンアーマーで倒し、4面ボスはあればファイヤーアーマーで、まぁ無ければパラライザーアーマーを使用。5面ボス対面時にサンダーアーマーが無ければゲームオーバーの危機!?　やり始めてからしばらくは、こんな感じで各ボスごとにアーマーを使わされており、7面以降の後半ステージでアーマーのストックが消耗して苦戦する、という時期が続いていた。

結局、全12面をクリアできたのは、

PARALYZER

空中の敵機を凍らせるビーム(?)を前方に照射する。攻撃力は低いが敵弾を消す事もできるため、かなり使える。

NUCLEAR

空中物にも地上物にもダメージを与える、強力な核ミサイルを発射する。爆風で敵弾を消せるため、ボス戦でかなり有効なアーマーである。

FIRE

自機前方に火炎を放射し、空中物、地上物どちらにもダメージを与える事が可能。弾消し性能もあり、非常に強力。

THUNDER

電撃を放射し、画面上のすべての敵機を一撃で破壊する最強のアーマー。ただし、エネルギー消費が大きく、せいぜい3～4回しか撃てない。

Boss Collection

『ASO』は全12面構成。7面以降は1〜6面までと同タイプのボスが登場する。個人的には9面ボスの「再生シャリプトラ」というネーミングセンスが超絶的に好き。あと、初めて7面ボスまで行ったとき、「メカブク」が出てきたときの衝撃は忘れられない。

◆ステージ1ボス：ヘカテリアン（7ボス：メカブク）
いきなりアンチレーザー弾（SYDのレーザーを止めてしまう）を撃ってくる、ボスとは思えない強敵だ。

◆ステージ3ボス：シャリプトラ（9ボス：再生シャリプトラ）
サソリのようなこのボスは、ツメで弱点の口をガード。

➡ステージ5ボス：ギガビット（11ボス：テラビット）
ワープ機能を備えた、3機の中型機がボス。ゲーム中最強の敵。

◆ステージ4ボス：ボンボネラ（10ボス：ボンボネラⅡ）
多関節系のボスだが、実は道中で出現する8角形のザコの集合体。

➡ステージ6ボス：ジョジョ・ゼゼ（12ボス：ジョジョ・ゼゼⅡ）
地上に固定されたピラミッド状のボス。サンダーアーマー1回では倒せない、唯一の存在。

➡ステージ2ボス：ゾレニアスイ（8ボス：ハノマスズイ）
地上物判定なので、対地ミサイルでのみ攻撃可能なボス。

地味だがキーになる存在、シールドアーマーの有効性に着目し、序盤ステージである程度アーマーを温存できるようになったころだった。

シールドアーマーには特別な攻撃能力は無いが、文字どおり自機の周囲に敵弾を防ぐシールドを展開する事が可能。ほかのアーマーと決定的に異なるのは、「SYD」本体の対空ショット&対地ミサイルの使用に制限を受けないため、被弾率を抑える腕さえあれば、エネルギーゲージを補給しながら半永久的に装着し続けられるという優れた特性だ。

序盤の1〜4ステージだけでも、シールドアーマーを装着しっ放しで進むプレイができるようになると、『ASO』はゲームが変わる。アーマーの消耗は極端に少なくなり、当初は不可能に思えたアーマー全8種を同時にすべてストックすると得られるアーマーボーナスも、取れるのが当たり前になっていくのだ。

そしていつしか、筆者も周りのゲーム仲間も、シールドアーマーと5&11面のボス用としてのサンダーアーマー、この2種類さえあれば、楽勝で全面クリアできるようになっていた。

大量のアーマーストックを残したまま、余裕で全面クリアできるようになった自分。当時はその事に何の疑いもなく満足し、そして少しずつ『ASO』から離れていった。

2001年

2001年、師走。某新作シューティングをプレイするためにトライタワーに行った際、久々に『ASO』をプレイする機会に恵まれた。

某新作は盛況だったため、「クリアぐらいはできるだろう」そんな気持ちで、暇つぶし半分で何年ぶりかの『ASO』にコインを投入してみたが……。

結果から言えば、折り返し点である6面は何とか越えたものの、後半ステージでゲームオーバー。

しかし、図らずもそのプレイは、自分が『ASO』というゲームのどこに魅力を感じていたのかを、ゲーム発売から16年目にして改めて教えてくれるものだった。

自分が『ASO』を最も面白いと感じていたのは、初クリアを目指して、利用価値の低いゴミのようなアーマーまで使い切ってしまうような、満身創痍の総力戦を繰り広げていた時だったのだ。その事を、この時になって理解した。

この時のプレイは、昔よりも下手になっていたためにシールドアーマーを維持して進む事ができなかった。そして、残機の消耗を抑えるため、後半ステージのボス戦で各種アーマーを使わざるを得無い状況に追い込まれていった。それは、かつて初クリアを目前にしたころの必死なプレイと、相似形を成す内容だった。

当時、上達する事によって気付かぬ内に失っていた「俺的『ASO』の醍醐味」。さまざまなアーマーを駆使した総力戦の面白さは、皮肉にも、長い年月を経て『ASO』の腕前が再び下手になっていた事により蘇ったのだ。

人によりゲームにより、最も楽しい遊び方は全く異なってくるだろう。どうやら、俺は『ASO』で遊ぶ場合、少し下手なくらいの方が楽しめるようだ。

今後また時間を置いて『ASO』をやる機会に恵まれたとき、俺はまた、満身創痍でいろんなアーマーを使いまくって遊びたいと思う。

よく言われる事だが、ゲームを上達しようとする事は、そのゲームを消費するという側面を少なからず持っている。好きなゲームに対して努力する事が、自ら終わりの訪れを早める行為でもあるならば、ゲーマーの抱える矛盾は深く、そして悲しい。

しかし、長期間そのゲームに触れない事でそのゲームの時間が巻き戻され、寿命がリセットされる事があるのならば……。

やはり、忘れてしまう事は、そんなに嘆く事ではないのかもしれない。

OCTO

自機の周囲8方向に、比較的威力の高い単発弾を発射する。連射が効かないためほとんど使い道が無い

SEALD

SEALDって何だろう？　僕らの知ってるシールド（SHIELD）とは、別のものなのだろうか？　だれか教えて！

CANNON

強化版の対空レーザーを撃つ事ができ、非常に高い前方攻撃力を誇る。時間でゲージが減っていくタイプのアーマーだ。

HOMING

対地のホーミングミサイルを発射する。1回の射撃で1ゲージしか消費しないため、ステージ道中ではかなり役に立つ。

体液3ガロンは保障する!

『GGXX』のザッパを見ていて思ったこと。「こいつは……全身『スプラッターハウス』じゃないか!!」と。

ゲロ風の飛び道具、骨犬を呼べる点、一撃必殺技のモニターに写る目がスプラッター2面のポルターガイストに相似しているところなど、偶然にもザッパと『スプラッターハウス』の接点は多い。

おお、そうだ。ついでに『スプラッターハウス』の事を説明せねばなるまい。このゲームは呪われし仮面「ヘルマスク」を装着したリック青年がクリーチャーをなぎ倒していくアクションゲームだ。

リックの姿は映画「13日の金曜日」に出てくる殺人鬼「ジェイソン」そのもの。肉体を駆使してゾンビたちと交戦するわけだが、アイテムの角材やナタをゲットすることで、スプラッター映画よろしく怪物をぶっ潰すことができる。

もちろん、飛び出る体液の量も半端ではない。こってりした粘液がお好みの人はまずプレイしてくれたまえ。

話はザッパに戻るが、彼は意識がない間『スプラッターハウス』の中に迷い込んでいたのかもね?

角材でゾンビを葬〜ムラン!! 壁にベチャス! と飛ばされるのだ。壁際の攻防が熱いのは最近の3D格ゲーゆずり!?

ぐっちゃり度120%! クリーチャー大行進!!

この怪物たちの群を見れば世界観は一目瞭然。すなわち、リビングデッドが徘徊し魑魅魍魎が跋扈する、さらに椅子に座ろうと思ったらポルターガイスト現象が起こる猟奇の館。それが『スプラッターハウス』なのだ。ムネオハウスには負けるがね。

NOW・現役稼動中!『スプラッターハウス』が遊べるゲーセン

店舗名	住所	電話番号
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2	☎03-5330-8595
GANP	大阪府堺市遠里小野町1-3-100 オリオノボール内ゲームコーナー	―
ゲームセンターリンリン	埼玉県熊谷市拾六間725-1	☎048-533-3054
スターフィールド	新潟県長岡市新組町2003-1	☎0258-24-0256
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
ハイテクセガミス2	広島県広島市中区大手町1-4-1	☎082-243-0910
プラボ浦上店	長崎県長崎市中園町6－23	☎095-848-2223
プラボ前橋店	群馬県前橋市天川大島町3-3-6	☎027-223-7773
プレイシティキャロット島大前店	島根県松江市学園2-28-8	☎0852-27-6428

TIPS これだけ知っとけ スプラッターハウス

- ●主人公がジェイソンマスク
- ●ホラー映画テイストなクライミーな演出
- ●効果音が気持ちいい(首をぶった切ったときの「スコーン」という音や、ヒルの「ニュルリ」音)
- ●ナタ、槍、斧と気分は武器格闘
- ●やり込めば1コインクリア可

強敵ビギーマンにはライフルを携行しないとキツイ。ここだけガンシューっぽい。

二匹目のドジョウを探せ! ガンシューティング

ガンシューティング(ガンゲーム)というジャンル自体は、古くから存在していたものであるが、モニターの付随した、ビデオゲームでの初出となるのは、73年セガの『バルーンガン』というアップライトの風船を撃つゲームになる。74年にはアタリの『クワック』、セガの『バレットマーク』の2作品が登場。

当時の内容は、単発の「射撃」に近い内容であったが、ハードの進化と共に、機関銃などでバリバリ弾を撃ちまくる、87年タイトー『オペレーションウルフ』タイプの作品が主流になっていく。

94年セガ『バーチャコップ』あたりからは、ポリゴンによる立体的な演出を盛り込んだ、銃フリー式でプレイヤーがリロードを行なうスタイルの作品が定着している。

タイトル数はアルカディア編集部調べ

ゲー事典 今回紹介したレゲー「スプラッターハウス」のあるゲーセンでは、掲載から数週間は店に出していただけるそうだ。「スプラッターハウス」体験の可能性が少しでもアップしてくれればこれ幸いである。プレイリポートなどはA-Froに投稿してみるといいだろうね。最後に注意、さすがにインカムが悪いと撤去されてしまうゾ。ぐっちゃりとしたければ急ぐべし!

発掘！幻ゲーム

ついぞ発売されることのなか　作品、また人の目にほとんど触れる　のなかった稀少な作品を激烈

タクティシャン

当時にしてはかなり斬新なアイテアが詰まったインベーダータイプの固定画面シューティング。開発はコナミ。

© SEGA 1981

「タクティシャン」を含む4作品の海外向け合同フライヤー（販促チラシ）。ここにはセガとともに、グレムリンのロゴが刻まれている。グレムリンは海外のメーカーだが、日本国内でも1977年にブロックくずし等を何作品か発売している。なお、上から2番目にある「フロッガー」もコナミ開発、セガ販売という形で売られていた作品である。

セガ販売のコナミ作品

今回紹介する『タクティシャン』は、現在から20年以上も遡る1981年に発売された作品。インベーダーの亜流ともいえる固定画面シューティングだが、8方向移動ができたり、発射数は少ないながらフルオート連射が可能だったりと、当時としては目新しい要素が随所に盛り込まれている。

本作は未発売作品、没ゲーの類ではないが、出荷枚数は非常に少なかった。ただしそれは国内に限ってのことで、海外ではそこそこの数が出回っていたようである。

本作の販売はセガが代行。タイトル画面にも「SEGA」の名前しかない。コナミの創業は1973年。メーカーとしてまだ若かった時代だ。

機雷のラインを盾に敵群を撃ち抜くべし

操作は1レバー＋2ボタンで、飛来する敵やミサイルを全滅させれば面クリアとなるループゲーム。特徴的なのが2ボタン目の存在。これを使えばラインを引くことが可能で、始点となる赤い部分を破壊する（または敵に破壊される）と、一気に爆発して敵を巻き込める。プレイ開始時にタイムカウントがあり、この間は自由にラインを引ける。もちろんプレイ中も可能だが、敵の攻撃をかわしながらになるので、最初の陣形が重要だ。

なお、起爆装置は基本1ステージ2回で、その後は壁としてラインを引くことになる。

また、自機が上下に移動できるのは当時の固定画面シューティングとしては特筆すべき要素だろう。その代わり、敵も左右に大きく揺れながら突進してきたり、3WAY弾を撃つなど、なかなかに激しいものになっている。

プレイを続けて感じたのが、誘爆によって敵をまとめて破壊するのが、あまり効果的ではないこと。壁を左右いっぱいに張ったら1点を撃ち抜き、その隙間から敵の数を減らしていくのが有効に思われた。

これが『タクティシャン』の基板である。基板にはコナミのロゴがプリントされている。

ゲームスタート時に起爆装置を始点にラインを引くことができる。これで防壁を作ろう。

敵キャラはこの4種類に大別される。サーチャーは起爆装置に向かいっていく。サーチャーが到達すると起爆装置が破壊されてしまう。

ボーナスステージもある。落下する隕石に撃ち込むのだ。ボタンは押しっぱなしでOK。

起爆装置を破壊すると引いたラインが誘爆。しかし前方がガラアキになってしまうため、むしろ敵や敵弾が起爆装置に当たらないように壁を維持するのが有効な戦略になる。

エクステンドは2万、8万、以降10万エブリ。稼ぎの要となるのがミサイルで、早めに倒せば最高1600点得られる。放っておくと3WAY弾を放ち、破壊可能なバウンド弾になる。

放置新聞

放置プレイで1面クリア可能な（こともある）ゲーム、すなわち「放置ゲー」について考える当コーナー。

今回は『アフターバーナー』『アフターバーナーII』で放置プレイ1面クリアが確認されました。まあ、このゲームにはステージボスが存在せず、1面は敵の攻撃もかなりヌルいので、前々から目を付けてはいたのですが……。今回試してみたところ、これが思った以上に楽勝！　余裕過ぎて放置ゲーとしての趣に乏しく、1回試せばもうおなかお腹いっぱいといった内容です。

さて、ここからが今回の本題です。『アフターバーナー』と同時期に『サンダーセプター』という作品があり、当時の私はかな〜りハマっていました。そして、私に影響されたゲーム仲間の一人が、みんなの見ていない時にこっそりと初プレイに挑戦したのですが……。

そいつはプレイ後に「あのゲーム、どうやってスピードアップするの？」という、あまりにもナゾ過ぎる質問をおほざきになられたのです。

その後の慎重な調査の結果、どうやらそいつは、そのゲームが自分でアクセルを踏んで加速するゲームであることを知らずに、世界初のナチュラル・ボーン・放置プレイヤーとして同タイトル初プレイを「100円ドブ」にしていたことが発覚しました。

この一件、「バカ」の一言で済ませてもいいのですが、「初心者はどんな小石にでもつまずける」という、トラウマにも似た貴重な教訓を私に残してくれたことも事実です。

そうそう、この話の最大のオチですが、そいつが後にそのゲームを作った会社に入ったことでしょう。

（実話度100％）

Text：RED

今月の「放置ゲー」

『アフターバーナー』『アフターバーナーII』

難しいイメージの強いゲームだが、ステージ1は難度が低く、まともに自機を狙って飛んでくるミサイルがほとんど来ない。放置プレイでも毎回安定して1面クリア可能だ。2機目が撃墜されるあたりでステージ2に突入するが、3機目は即座に撃墜されてゲームオーバーとなる。

かなり難しいゲームだが（特にII）、ステージ1に関しては良心的な難度に抑えられているのだ。

第3回を迎えた放置新聞です。先月も書いたとおり放置プレイで1面クリア可能なんてゲームがそうそうたくさんないのです。ネタのストックに底が見え始めた今日このごろ。そんなわけで当コーナーでは引き続き放置ゲーの情報をお待ちしております。宛先は「〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル アルカディア編集部 レゲー奥の細道係」まで。

若林哲也（テツ）
26歳。元臥龍館のメンバーにして、全国でも5本の指に入るすご腕のアキラ使い。状況に応じて適した選択を用意する堅実派。

篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘担当の29歳。バーチャは初代からプレイするカゲのスペシャリスト。ミヤモト先生とはくされ縁。

堀越健太（ケンタ）
今年社会人2年目を迎えた24歳。しかし、1年目後半の勤務態度がかなり疑問。現在ジャッキーの段位は覇王だが、どうやら自作の模様。

新・STEP UP ☆列伝　第1弾

健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画
（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：ボボ

第十一話：新米教師、悪戦苦闘す

こんにちは、健太です。前号で初の女性メンバー『ヤンヤン』ちゃんが加入。どうやら5オン5の大会には、現行メンバー5人で出ることになりそうです。ヤンヤンちゃんを大会で通用するレベルに育てるのは僕の役目かな。テヘ。

◇白昼の同段位戦◇

ヤッ!! ドカッ!! ケィ、オゥ

よしよし、僕のサラもいい感じに仕上がってきた　まあ、基本はヒジと投げのキャラだからジャッキーと一緒だし、中間距離はスピンエッジキック（※1）だけで制圧できるから楽なもんだ。気分でフルスピンヒールキック（※2）からのコンボとか決めれば、こりゃあ僕もいっぱしのサラ使いって感じだね。ヤンヤンちゃんに教えるネタもいっぱいできたぞ。ムフフ。

「お、ケンタ。なんでサラなんかやってんだ？　しかもこんな早い時間に」

「あ、ツムジ丸さん💧」

しまった！　早くも見付かっちゃった。いや、でも大丈夫。突っ込まれた時の切り返しは、もう用意してあるもんね

「僕も、そろそろサブキャラを作ろうかと思ってたとこなんですよ」

どうよ、この見事な言い訳！

「はは～ん。なるほどね（ニヤリ）」

う、イヤな対応だ。まるですべてお見通しのような……。

「……い、いや僕は決して……」

「ケンタ、何も言うな。そうそう、初段だったらあそこにおあつらえ向きの初段がいるぜ。ヤンヤンちゃんにいいとこ見せたいんだったら、さっさと段位を上げといた方がいいんじゃねえのか？」

まいったなあ。でも、それもそうか。よし、やったるぜ！

ぴろりーん
NO-NAME　初段
28勝　3敗　勝率90％

対戦相手は、サラの同キャラだ。ん？　コイツ、ヤケに勝率が高いなさては手練れのサブキャラで、ブイブイ言わしているタイプと見た。ツムジ丸さん、おあつらえ向きだなんて、冗談キツイよなあ。

ファイト、ワン、レディ……

その対戦は、まさに死闘と呼ぶにふさわしい泥試合（？）だった。始まってからすでに1時間が経過し、現在24勝24敗。これじゃあ昇段しないと分かりつつも、この相手は何か意地にさせるものを持っている。そして49戦目は……

ケィ、オゥ

よし、なんとか勝利。どうだ、次は昇段戦のはずだぜ！

「くそぉ、コイツむかつくッス!!☆」

筐体の向こうから聞こえてきたのは、どこかで聞いたことのある叫び声。思わず向こう側を覗き込む

「……あれ？　ハニワ？」

「え、ケンタさんだったの？」

「て、ことは……」

僕らがおそるおそるカウンターの方を振り返ると、そこには必死で笑いをこらえるツムジ丸さんの姿が

や、やられた！

「お前らの考えは完全に同レベルだったってわけだな。ウハハ」

◇アキラ戦の秘策◇

その日の夕方。

「う～ん、けっこうやられてるなあ」

今日のヤンヤンちゃんは、六段のアキラに苦戦中。相手の白虎と馬歩にビビって攻めに精彩を欠いている感じだ彼女の持ち味は思い切った攻めにあるのになぁ……。

「や～ん、また負けちゃった」

たまらなくなったヤンヤンちゃんは、ツムジ丸さんのところに助けを求めに行ったみたい。そうだよな、先生っていえば、やっぱりツムジ丸さんか　あれ？　こっちに来たぞ。

「ケンタさぁん、アキラ戦のコツ、教えてくださいよぉ」

な、何ぃ～!!　ひょっとしてツムジ丸さん、気を利かせてくれたのか？

「ツムジ丸さんが、そういうことはケンタさんに聞くのがいいって」

ほっほ～う。

「コホン。アキラ戦のポイントはですねえ、三つあります。一つ目は打撃技をガードしたときの避け投げ抜け対策。二つ目はラウンド開始時、躍歩頂肘に対応できる選択肢を用意すること。最後がヒジなどをかわしやすい捜下崩捶（※3）対策ですね」

へへ、どうよこの論理的な解説。ヤンヤン市場のケンタ株、急騰って感じかな。

「ええ～？　なんだか難しいですね」

ガーン

「ケンタさん、もっと具体的にいかないと。そこから先は自分が説明するッス」

ムッ、ハニワめ、しゃしゃり出てきやがって。

「技をガードした後、すぐに攻めると避けでかわされちゃうッスよね。んで、そこで、ちょっと待ってから浮かし技を出したりするといいッス」

「へえ～。ハニワくん詳しいのね」

「んで、開幕躍歩には……立ちパンチとかでいいのかな？」

おっと、馬脚を現しやがったな。チャンス到来だぞ。

「へへん、サラは立ちパンチじゃダメなのさ。躍歩はラウンド開始時くらいの距離だと、打点の高い立ちパンチをくぐっちゃうんだ」

ツムジ丸のVF講座

キャラ別対策のポイントは、相手キャラの軸になる攻撃を覚え、その対策を考えることがスタート地点だな。なあに、難しく考えることはねえ。要はよくくらう技ってことだ。んで、次にくるのが局地戦。連係技への対処や、2、3の技を連係させた攻めパターンなんかがそうだな。何かの技をガードした後に手を出して、やたら同じ技をくらうな、と感じたら、そのパターンを覚えて対処法を練っておこうぜ。あと、一つの連係でハメられてると思ったら、連コインしてもハッキリ言って無駄。対策が無い限りは負け続けることになるんだからな。特に同段位戦のときは慎重にいきたいもんだ。

何かの技をガードさせて、かわし性能の高い技につなぐのはよくある連係。それに勝てる選択肢を用意しないとダメだぜ。

3Dミニ講座　※1．サラの⇨K+G。リーチが長い中段の蹴りで、当たると大ダウン攻撃確定。※2．サラの⇧or⇩K。起き攻めなどに使われる。※3．アキラの⇧P+K。出は遅いが、かわし性能のある下段技。カウンターヒット時はコンボも狙える。※4．スナップサイドチョップ（⇧P）のこと。出が早く、セットアップコンビネーション（⇧PK）への連係もある

宮本宏和（ミヤモト先生）
アルカディアバイト軍団のリーダー格でシューティングの腕前は随一。ほかのジャンルも適度にたしなむ。今年の1月、28歳になった。

山口やよい（ヤンヤン）
聖ファジィ女子大に通う女子大生。20歳。大学では英文科に所属。どうやらバーチャは4デビューらしいが、始めた理由は不明。

花輪啓太郎（ハニワ）
20歳のフリーター。テツを慕って臥龍館を脱退し、アルカディアチームに入ってきたラウ使い。好きなパチスロ台はアラジン。

「そうそう、私もそれ多いんですよ」
よっしゃ。1ポイントゲット！
「サラだと、チョップ(※4)で勝てますよ。当たった後は投げにつなぐといい感じ」
「そうなんだ。で、最後のは？」
「捜下崩捶ですね。あの技はいろいろな技をかわすけど、アキラもそのかわし性能を活かすために、特定の状況で使ってくるんです」
「？？？」
「またぁ～ケンタさん、ややこしくなっちゃってるッスよ。ヤンヤンさん、つまり猛虎をガードした後が要注意なんス。サラで攻めるなら、う～んと、ラウンドキックとか？」
「でも、それだとほかの選択肢がきたときに危なくない？　立ちパンチ出されると浮いちゃうし」
ひとしきり考えたけど、僕たちはいい答えを出す事ができなかった。そんな時、テツさんが登場。
「なになに猛虎ガード後？　それならフルスピンヒールキックがいいよ」
「ええっ？　それも立ちパンチとか避けに弱いんじゃ？」

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。さすがにバーチャ4も発売当初から比べると、やらなくなったヤツもけっこういるだろうな。んで、今回はそんな時期にありがちな言い訳。こんな寂しいセリフは言わないでくれよ。

最近やってね～し
（ネガティブ指数　78.9%）

この言い訳で問題なのは、「お前、勝ってもそのセリフを言うつもりだったのかよ」ってこと。もう分かるよな。つまり回避不能の自動二択になってるんだ。ただ、もし勝ったときにも言ったとすると、さらに大事件になりそうな予感。「やってねえ俺に負けるお前って何？」って意味になるわけだからな。しかし、本当にやってねえのか？

「ところがそうでもない。避けたときも持続が長いからガードさせやすく、相手が避け投げ抜けをもらせばカウンターヒットする。しかも、状況によっては立ちパンチをかわしながら当たることもあるんだ。万が一つぶされた場合にも、自分がダウンするからリスクは低い」
「テツさん……！　すごい！」
「ほんとッスかぁ？」
「まぁ、信用できない気持ちも分かる。ハニワ、確かお前、サブキャラでアキラやってたな。ちょっとヤンヤンさんと対戦してみろよ」
「ウイッス」

◇僕たち悪者？・◇

「いいかい、ヤンヤンさんは、相手の中段攻撃をガードしたら、とにかくフルスピンヒールキックを出すんだ。一番出しやすい投げと使い分けるだけでいいよ」
「ハ、ハイ！」
一方、僕たちは……
「いいか、ハニワ。フルスピンヒールキックなんて全部ぶっつぶせ」
「がってんでさぁ！」
ファイト、ワン、レディ……
ボフッおおぉりゃ!!
「おしゃあぁ！」
開幕はハニワが捜下崩捶ノーマルヒットからの投げを決め、まず先制。
「いいぞハニワ！　その調子だ！」
そのまま起き攻めへ。起き上がり蹴りをガードし、躍歩頂肘。
ガッッ……イヤァア！
「しまった、フルスピンヒールキックとか言ってたから、思わずガードしちまったッス」
その後、一進一退の攻防が続き、両者の体力が減ってきた後、決定的な場面が到来。
ガッッ
受け身攻めの跳山崩捶をガードされたハニワは、すかさずしゃがみパンチ。しかし……。
ハッ、ペチ、パシ、シャコッ！

「な、なにい～」
ケィ、オゥ
「ハニワ、何やってんだよ！　肝心のフルスピンヒールキックをくらっちまうなんて！」
「い、いや、オレちゃんと……」
ファイト、トゥー、レディ？
その後は、ヤンヤンちゃんの独り舞台といった感じ。ハニワの技はことごとくあのいまいましい蹴りの前に粉砕されていく。躍歩をガードされた後の逆二択、馬歩もカウンターでつぶされ、避け投げ抜けを入れてもガードさせられてリズムが狂う。ビビッたハニワは立ちガードで固まり、投げられまくって轟沈した
「やったぁ！　ハニワくんのアキラに勝っちゃった。さすがテツさん、的確なアドバイスです」
ん？　何かおかしいぞ　ほんの5分前まで、僕たちはヤンヤンちゃんに教える立場だったはずなのに。それが今や敵……いや、実験台にされているじゃないか！
「くっくそおぉ～。ここは迷わず連コインッス……」
「ま、待てハニワ。ここはグッとこらえるんだ。これ以上自分を、いや僕たちを追い込むな！」
ああ、ツムジ丸さんがカウンターごしにこっちを見てる。あの苦笑いは、僕らをあざけっているのか、それとも哀れんでいるのか……
「参りました」
「同じくッス」
「俺もあの手でやられたことがあってね。ほかの場面でもいろいろ使えるよ」

「テツさん、ありがとうございました。おかげで苦手キャラが得意キャラになりそうです」
またも僕たちのあがきは、テツさんの株を上げるだけで終わってしまったようだ。あ～あ、いつになったらカッコいいとこ見せられるんだろ、
「ウハハ、まだお前ら人にモノ教えるのは早かったかな？」
「ウグッ」
このセリフを聞いたとき、僕は恐ろしい事を考えてしまった。ひょっとしてツムジ丸さん、こうなることまで予想して、僕に教え役をやらせたんじゃあ……
……
「ん？　どうしたケンタ？」
「い、いえ……」
思わず目を合わせる僕とハニワ　恐らくハニワも同じ考えだろう。もちろんその日の閉店後は、白木屋で朝までコース。

ああ寂し　野郎二人で　梅サワー
ケンタ

次回予告

次号、大会の予選出場を兼ねて出かけた遠征先で、思わぬ伏兵が……。ヤンヤンどころか、ケンタまでもが撲殺されることになろうとは!!

今月のケンタ
KEN☆TA　十段
3123勝　2335敗　勝率57%

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態 arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第30回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

NAOMI GD-ROMシステムでバリバリ遊ぼう!!

業務用ゲーム基板を家で遊ぶプレイヤーは、家庭用ゲーム機を見下す傾向がある。「移植がへボい」とか「そんなコントローラーじゃやってらんねーよ」とかね。家庭用ゲーム機が業務用ゲーム基板の性能をしのぐようになってからも「ロード時間待ってらんねーよ」などとうそぶいてみたり。今や、業務用ゲーム基板も光ディスクの時代……。楽しけりゃいいってことで。

NAOMI GD-ROMシステムで遊ぼう!!

概略を知る!

今回は、NAOMI GD-ROMシステムについて解説してみよう。

『VirtuaFighter4』や『CAPCOM VS. SNK 2』などの主要タイトルがGD-ROMで供給されており、今年の目玉『GUILTYGEAR XX』もGD-ROM供給。真性のNAOMIユーザなら、もはやGD-ROMの入手は避けて通れない道であろう。

NAOMI GD-ROMシステムの構成が、どんなものになっているかについては右図を参照のこと。わりとゴチャゴチャとしたものにはなってしまうので、後で紹介する「合体技」で整理することをお勧めする。

まだまだ価格が高いので中古をチョイスしたいところだが、新品との差額は下表の通り2万円ほど。これをどう見るかは各自の価値観によるが、GD-ROMドライブが消耗品であるということを忘れてはならない。発売されてから、まだそれほど日が経っていないので、ヒドイ程度のものは無いと思うけどね。

一時は入手が難しかったが、最近はタマ数もそこそこあるようだ。どうよ? 買う?

システムの参考価格

NAOMI マザーボード	新品	78,000円
NAOMI マザーボード	中古	68,000円
NAOMI2 マザーボード	新品	98,000円
GD-ROM ドライブキット	新品	98,000円
GD-ROM ドライブキット	中古	78,000円

NAOMIのマザーボードをまだ持っていない人にとっては、NAOMIにするかNAOMI2にするかもかなり迷いどころ。NAOMI2の将来性も分からなくなってきたし、何をプレイしたいかで決めるしか無いかな。

システムの構成

NAOMI本体

NAOMIでもNAOMI2でもGD-ROMドライブと組み合わせられるが、ブートROMをGD-ROMシステム対応バージョンのものにする必要がある。当然のことながら、NAOMI2専用ソフトはNAOMIでは使えないぞ。

ブートROM

起動に必要となるROMで、現在バージョンがA～Fまである。GD-ROMシステム対応となっているのはEバージョン以降。また、NAOMI2には別仕様のブートROMが載っているが、こちらは最初からGD-ROM対応。

JAMMA化アダプタと電源

JAMMA化アダプタは、DC/DCコンバータ(5Vから3.3Vを作り出す装置)内蔵のものが使用不能だ。従って、電源とJAMMA化アダプタは別々に(後で紹介するセガI/Oボード+純正電源)用意する。

DIMMボード

従来のROMソフトの部分にセットする。GD-ROMから読み込んだゲームデータはバッテリーバックアップされ、以降ロード時間無しでゲームを起動できる。ただし、2～3日通電しないとメモリが消えてしまうぞ。

GD-ROMドライブ

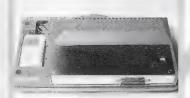
GD-ROMからゲームデータを読み出すドライブ部分。NAOMIとの接続は、2本のケーブルにて行なう。一方はDIMMボードへ、もう一方は電源につなぐという案配だ。ドライブの蓋は、ネジ止めすることが可能。

GD-ROMソフトとキーチップ

GD-ROMソフトには、キーチップが必ず付いてくる。キーチップは黒いプラスチックに入った18ピンのICで、DIMMボードにセットする。GD-ROMとキーチップは対になっているので、いっしょに交換する。

ゲー事典 **お便り募集中**……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

ブートROMのセット

NAOMI2本体にブートROMをセットしたところ。NAOMI用とNAOMI2用は別物なので、間違えないこと。挿す位置も違うぞ。

キーチップのセット

DIMMボードの右側にキーチップをセット。サクっと挿そう。左側に見えているのは内蔵のリチウムイオン電池。電池食いだね。

電源に関する注意点

NAOMIをはじめ、最近の基板には3.3Vの供給が必要だ。もし3.3Vと5Vの電源を別々に用意したならば、3.3Vの方を先にONして、数秒待ってから5Vの方をONにすること。なお、GD-ROMシステムには精密級の電源が必要。そうでないと、DIMMボードにアクセスしたときに電圧低下が発生してしまい、起動に失敗するからだ。DC/DCコンバータによる電源供給では動作が安定しないことを覚えておこう。

I/Oボードについて

電源を別に用意することが前提となると、JAMMA変換アダプタにはDC/DCコンバータの機能は必要ないことになる。つまり、セガのI/Oボードで十分だということなのだが、I/Oボードをチョイスすると、もう一ついいことがある。新品で購入すると、純正電源との接続ハーネスや、JAMMA化のためのハーネスがたくさん付いて来るのだ。ハーネスを単体で買うと6,000円ぐらいはするから、純正品を新品で購入することをお勧めしたい。結果的にリーズナブルだ。なお、I/Oボードにはアナログ入力があるので『モンキーボール』もプレイ可能。本物のバナナ片手にプレイしてみる?

GD-ROMシステムのセッティング

○バラバラの状態で配線しても動作はするが、取り扱いが大変なので適当なベニヤ板などにセッティングすることをお勧め。

GD-ROMのセット

GD-ROMドライブの蓋を開けるとこんな風。蝶番にはなっておらず、蓋が取れる作り。

電源はコレを使おう!

コントロールボックスの電源ではまず動かないので、電源は別途用意。写真はセガの純正電源。これと、同じくセガのI/Oボードとの組み合わせがお勧め。動作が安定するし、I/Oボードには、この電源用のハーネスが付属してくるからだ。電源を侮るなかれ!

システムをベニヤ板で合体させよう!!

NAOMIボードの後方にGD-ROMドライブを配置する。この配置はNET CITYなどに見られる。I/Oボードを並べると、かなりスペースを取る。

GD-ROMドライブは必ず水平にセットする。垂直取り付けはメーカーがすすめていないので、やめた方が無難だ。NAOMIマザーボードやI/Oボードは垂直でもいいが、その場合DIMMボードやROMソフトは脱落防止のため、ビスにて確実に取り付ける必要がある。

最もコンパクトになるように考えた配置。作例では43cm×43cmほど。

ゲー事典
■参考問い合わせ先:(有)サンカンパニー/Tel.044-954-9459 Fax.044-966-8287
■I/Oボード正式名称:XKT-0322 JVS I/O BD KIT FOR SEGA CABI 新品価格19,000円 ■純正電源正式名称:XKT-0323 NAOMI PWR SPLY KIT ASTRO VSC 新品価格25,000円

HARDWARE MUSEUM

~想い出のゲーム基板たち~

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1986年／昭和61年

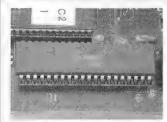
ナムコ

サンダーセプターⅡ

開発元	ナムコ	ジャンル	3Dシューティング
発売元	ナムコ	操作系	アナログXYレバー+4ボタン(2ボタン)+アクセル

システムボード	専用基板
CPU	68000+6809+6502×2
サウンド構成	YM2151
表示色数	カラー
スペック	専用ハーネス+5V/+12V電源

ナムコ3Dシューティングの礎になった作品

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

サブCPUの6809。複数のCPUを搭載することで、当時としては画期的な表現を実現。

日立製の68000MPU。本作で特徴的な、なめーらかな疑似3D処理パワーの源だ。

二枚の基板をフラットケーブルでつないだ構造になっている。やたら巨大だぞ。

用語解説

バージョンアップ：バージョンアップの際、ほとんどは『Ⅱ』になったはずなので、『Ⅰ』は大変珍しい。『アフターバーナー/Ⅱ』が似たような例になる。すぐさまスロットル付きの『Ⅱ』にバージョンアップしてしまい、『Ⅰ』は経営に関心の薄いゲーセンにしか残っていなかったのだ。

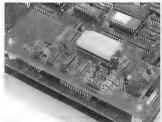
改造キット：ポールポジション筐体用の改造キットとしては、コナミが85年に『RF2』を販売している。コナミはそのほかにもガントレット筐体用の『リングの王者』、『クライムファイターズ』の4プレイヤー化キットの販売もしている。80年代は、こういったメーカー同士の協力が垣間見られたイイ時代でもあった。

専用ハーネス：本作のハーネスの作りは、もちろんポールポジション互換。今のようにバンバカ筐体を買わせようとしないという思いやりが感じられるね。

Details

HARDWARECHECK

3Dメガネは『コンチネンタルサーカス』と同じ電子シャッター方式です。ちなみに3D眼鏡端子は3.5mmのステレオミニプラグとなっており、何とファミコンの3Dスコープがまんま使えます。

アナログの操縦桿は『スターウォーズ』や『スターブレード』などと同じタイプです。これを自作するのはチョット難しいかもしれませんね。アクセルはほとんど踏みっぱなしのゲームなので、こちらはスイッチ化しても問題無いと思います。

3D眼鏡は液晶シャッター式。その制御基板がこれだ。

今見ると何でもないようだが、当時としてはかなりスゴかった。

君は知っているか？

初代は「ポールポジション」の筐体改造キットとして発売され、難度を調整し、3Dメガネを装備した『Ⅱ』にバージョンアップしました。

基本は3Dシューティングです。左右には見えない壁があり、触れると「OUT OF COURSE」と注意されて減速してしまいます。敵や敵弾に当たってもその場から再スタートとなりますが、エネルギーが無くなる前にゴールまでたどり着かなければなりません。エネルギー切れでゲームオーバーとなりますので敵を撃ち進むというより、いかに敵に当らずに(進行を止めずに)進み続けられるかがカギになります。アクセルを緩める余裕は無いと思います。そういったゲーム性なので、結局はレースゲームですね。

通常ショットとは別にエネルギー弾を各面5発まで使えます。エネルギー弾は敵はもちろんのこと、『Ⅱ』になってからこれみよがしに立体感を醸し出して浮いているパキュラや電柱も破壊できます。後半は安全走行に徹することがクリアへの近道なので、安全ルート確保に重要なアイテムと思われます。

中潟憲雄氏によるカッコイイBGMについて触れておかなくてはなるまい。中潟氏といえば、『モトス』『バラデューク』『源平討魔伝』『爆突機銃艇』『超絶倫人ベラボーマン』『未来忍者』といったタイトルの作曲者だ。そのほか『バベルの塔』『暴れん坊天狗』『スコルピウス』とか。ちなみに、『サンダーセプター』はナムコ音源(PSG)、『サンダーセプターⅡ』はFM音源だぞ。

全国ゲームセンターイベント準備会

早速イグゼクスで大会だ！ チャレンジャーグループ初の試み。

関西のチャレンジャーグループ6店が、GGXX協同大会を開催するぞ！　今回が初の試みだけに、その内容が気になるところ。GGXXも稼働を開始して少し経つが、自分の実力を計るにはもってこいの大会かもしれないぞ。

第1回ギルティギア イグゼクスチャレンジャーチャンピオンシップ

【大会概要】 各店舗で予選を行ない勝ち抜いた上位3名＋最終予選3名の合計21名による本戦大会(会場:関大前店)を行ないます。
【予選】
関大前店 6／15(土) 18:00～　三ノ宮店 6／22(土) 18:00～
ガムガム店 6／23(日) 15:00～　土居店 6／30(日) 17:00～
アババ天神橋店 7／7(日) 16:30～　追手門店 7／12(金) 18:00～
【本戦】 関大前店 7／28(日) ・最終予選 13:00～
・本戦 18:00～ ※予選通過21名による本戦大会
本戦試合の内容はホームページで動画公開されます。
【大会形式】 トーナメント戦(上位リーグ戦の場合あり) 【予選参加定員】なし 【参加費】無料
【参加方法】 各店舗スタッフまで大会受け付けをして下さい。 ※最終締切は当日の開始1時間前まで
【大会ルール】 ・3本先取制。・デフォルトキャラのみ、隠しキャラは使用不可。・予選通過者は他店舗の予選参加不可。
【問い合わせ先】 チャレンジャーグループ各店舗にお問い合わせ下さい。
公式HP■http://www.challenger-am.com　Mail■official@challenger-am.com

大会もスタートダッシュが大事？ 関西ギルティギアイグゼクス大会早くも開催!!

ファンが待ちに待ったGGXX。なんとこの大会が早くも6月から開催されるぞ！　しかも大阪を中心としてかなり大規模なものになっている。稼動からあまり時間は経っていないが、盛り上がること必須！　関西在住のファンは、ぜひ参加してみてくれ!!

ギルティギア イグゼクスゲーム大会

【開催日時】6/29～8/11　詳しい開始時間は各店舗にお問い合わせ下さい。
【開催店舗】合計16店舗、詳しくは表を参照　【参加費】無料
【参加資格】各予選店舗に用意してある申し込み用紙に記入し、参加希望店舗に提出。締め切りなどは各店舗にお問い合わせ下さい。
【参加人数】各店舗により異なります。各店舗にお問い合わせ下さい。
【ルール】●60秒2本先取　●途中キャラ変更不可　●ランダムステージ　●トーナメント方式　●各店舗上位2名が決勝進出(予選通過者は他店舗での参加不可)

【予選参加店舗一覧】(予定)　※日程につきましては後日変更の可能性がありますので詳しい内容については各店舗イベント担当まで。

開催日	開催時間	店舗名	住所	電話番号	担当
6月29日	14 00	アムバークBIGJOY	大阪府大阪市中央区心斎橋筋1-3-20	06-6253-1557	岩城
6月30日	14 00	アミューズBonBon	大阪府寝屋川市香里南之町20 23	072 834 7127	佐藤
7月6日	未定	アミューズGiGi	大阪府大阪市天王寺区上汐3-3-5	06-6775-6051	松本
7月6日	未定	ゲームプラザ茨木VIP	大阪府茨木市双葉町3-2	0726-33-4818	竹本
7月7日	未定	AXE（アックス）	大阪府大阪市中央区難波1-1-3	06-6211-4577	寶迫
7月13日	未定	JOYBOX	大阪府大阪市天王寺区上本町6-4-3	06-6771-5081	菊地
7月13日	未定	ゲームBIG	兵庫県神戸市須磨区平田町2-3-16	078-736-1841	浜沢
7月14日	未定	アメッツオ	大阪府寝屋川市高宮栄町9-3	072-824-3705	井上
7月20日	未定	アミューズGAMGAM	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-6-6	06 4397 1321	前川
7月21日	未定	パスカ	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51	06 6627-6768	池側
7月27日	未定	リブロス高槻	大阪府高槻市高槻町13-5	0726-82-3675	中所
7月27日	未定	ゲームランドエース	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-3-19	0726-82-3675	中村
7月28日	未定	アルゴ	大阪府戸市中央区下山手通り1 1 8	078 334-3031	林・杉崎
8月3日	未定	コスミックプラザABC	大阪府寝屋川市早子町18-14	072-823-1160	二反田
8月4日	未定	シャトーEX	大阪府大阪市都島区東野田町3-9-3	06-6882-4801	北条
8月11日	未定	サイバーシティ281	大阪府大阪市北区梅田1-10 大阪駅前第2ビルB1F45	06-6341-2538	大久保

マルチセッションで、バンド気分(？) ギタドラ、キーマニ大会「さんがっき -上板フェスタ4-」開催！

最近あまり大きな大会が無かった音楽シュミレーションゲームだが、ここにきて大きな大会が開かれるぞ．　大会名である「さんかっき」とは、三つの楽器を用いた大会だから。というシャレの利いたネーミング。大会では、マルチセッションスコアアタックも行なわれる予定。なお、「亜熱帯マジSKA爆弾」の小野秀行氏、「The Least 100sec」の作曲者でもある佐々木博史氏がゲスト出演など、音楽シュミレーションゲームでは最大規模のイベントになること間違いなしだ！

「さんがっき -上板フェスタ4-」

【開催日時】 6月8日(土) 10:00～19:00(予定)
【開催場所】 HAP'1(ホップワン)イベントスペース(JR埼京線・北戸田駅徒歩3分)　【参加費】無料
【大会種目】 ・ギターフリークス7thMIXスコアアタック　・ドラムマニア6thMIXスコアアタック
・キーボードマニア3rdMIXスコアアタック　・マルチセッションスコアアタック
いずれの部門も当日参加受付あり。
【GUEST】 亜熱帯マジSKA爆弾　小野 秀行氏・The Least 100 sec作曲者　佐々木 博史氏
【主催】上板フェスタ 準備会　【協力】KONAMI(株)(筐体貸与)
【連絡先】 大会HP■http://www.kamiitafesta.com　Maill■h_megane@hotmail.com

暑い夏が、またやってくる!! KOF'98 JAPAN CUP FIGHTING FESTIVAL02 開催決定!!

昨年8月に開催され、大盛況のうちに終了した「FIGHTING FESTIVAL 2001」が、なんと今年も開催されることが決定したぞ!!　その名も「KOF'98 JAPAN CUP FIGHTING FESTIVAL 02」だ！　ユーザー主催でここまで大きな大会はほとんど無く、この夏大注目のイベントだ。詳細と、予選店舗一覧は下記を見てくれ！　あの熱い闘いがまた夏を暑くさせる……

KOF'98 JAPAN CUP FIGHTING FESTIVAL 02

決勝大会前夜祭&最終予選
【開催日時】8月3日　【開催場所】アミューズメントエース津田沼
【内容】
一人のプレイヤーが1チームを使用してのトーナメント形式にて行なう。ただし、何らかの理由によりトーナメント形式で大会を行なうことが困難なので有れば、任意の形式で上位3名を決める。
予選大会にエントリーするときに使用チーム（任意の3キャラ）・使用モード（ADV or EXT）を決定し、その大会中はエントリーされたチーム・モード以外を使用することはできない。
大会エントリー者が8名以下の場合、その大会は中止する。
エントリーの方法は各店舗に一任。エントリーを済ませていても試合開始時に試合を開始できる状態に無いプレイヤーは棄権と見なす。また、これらの判断は各店舗に一任する。
レバー・ボタンのトラブル申告を受けた場合は、その時点で試合を一時中止し対処に当たる。処置後、ディップメニューの入力チェック画面でプレイヤー自身に確認してもらい、確認を受けたら試合を再開する。
再試合はラウンドのみを持ち越しとし、ゲージや体力はすべて切り捨てる。

決勝大会
【開催日時】8月4日、5日　【開催場所】アミューズメントエース津田沼
【内容】
店舗代表者各3名、アミューズメントエース津田沼からの推薦者を若干名加えて行なわれる。
【ルール】
1人が1チームを使用してのトーナメント制。
あらかじめ店舗代表証明書、または店舗推薦証明書に使用キャラと使用モードを記入してあり、これを受付に提出することでエントリーとする。
エントリーを済ませていても試合開始時に試合を開始出来る状態にないプレイヤーは棄権とみなす。
レバー、ボタンのトラブル申告を受けた場合は、その時点で試合を一時中止し対処に当たる。処置後、ディップメニューの入力チェック画面でプレイヤー自身に確認してもらい、確認を受けたら試合を再開する。
再試合はラウンドのみ持ち越しとし、ゲージや体力はすべて切り捨てる。
使用キャラ・使用モードの選択を誤った場合、1ラウンド目が開始する前までに申告があった時のみ受け付ける。
決勝大会中の使用キャラおよび使用モードの変更は認めない。
店舗代表権、もしくは店舗推薦権を持っていないプレイヤーは決勝大会に出場することはできない。
【禁止事項】
舞とアテナの「逃走バグ」のみとする。
これは当キャラを使用しての特殊な行動を取ることにより、画面上からキャラが消えてお互いに行動不能に陥るバグのことです。

【予選店舗一覧】

都道府県	開催日	店舗名	住所	電話
北海道	6月9日	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1	011-736 6166
	6月16日	クラブセガ札幌店	札幌市中央区南五条西4-7	011-512 1868
宮城	6月15日	ジョイランド金ちゃん	仙台市青葉区中央1-7	022-265 9327
	6月16日	プレイランドエフワン	仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1	022-261 5782
山形	6月23日	ジャック&ベティ山大前店	山形市東原町1 2-13	023-625 5533
福島	6月15日	the 3-RD PLANET 福島	福島市栄町1-1 パワーシティピボット内	024-526 3536
栃木	6月9日	シーサイドリゾートアミューズメントパーク	宇都宮市睦町7-3	028-625 5533
埼玉	6月30日	ゲームファクトリーマグマ	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	049-222-8839
千葉	6月9日	ゲームアルファ	柏市柏1-1-11 ファミリかしわB1	047-163 2816
	6月23日	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	047-144-5597
	7月7日	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	047-475-8918
東京	------	ゲームニュートン	板橋区志村3-24-3 高橋ビル1F	03-3558-9766
	------	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-27 アルファビル	03 5330 8595
神奈川	7月14日	ゲームプラザニューヨーク大船店	鎌倉市大船1-22-26	046-744-0027
新潟	6月2日	芸夢's ZONE	新潟市南紫竹1-3-54	025-286-4117
静岡	6月16日	the 3-RD PLANET OZ 浜松宮竹店	浜松市宮竹町322-1	053-466-3387
愛知	7月7日	ユーファクトリー豊明	豊明市三崎町丸の内1-7	056 292 9262
京都	6月2日	辻商店	京都市南区東九条上殿田町13	075-691-2645
	7月7日	ネオアミューズメントスペース a-cho	京都市中京区寺町通り四条上る東大文字町302 303 A-breakビル2F	075-251-2323
	------	タイトーステーション伏見桃山店	伏見区京町3-173 京阪伏見桃山駅ビル	075-623-4060
大阪	6月16日	コスミックプラザABC	寝屋川市早子町18-14 2F	072-823-1160
	6月23日	GAMGAM	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-6-6	06-4397-1321
	6月30日	PASSCA	大阪市阿倍野区阿倍野筋2 4-51	06-6627-5768
熊本	7月21日	ユニバーサルゲーム	熊本市上通8-19	096-343-5601

【お問い合わせ】主催■DO-THE-GAME PROJECT
代表■白石暁史（ラキラ）　電話■070-5024-6680　Mail■rakira@diana.dti.ne.jp
副代表■羽柴 宏之（CHO）　電話■090-5390-9754　Official Web Site■http://www.do-the-game.net
協力■津田沼アミューズメントエース（決勝会場提供）　板橋ゲームニュートン　天王寺PASSCA

GCN NEWS NETWORK

いよいよ始まるバーチャロンフォース大会。
メーカーをも巻き込むGCN、つぎは何を巻き込むのか!?

バーチャロンフォース 2on2全国大会の日程が決定！

首を長くして待っていたバーチャロンファンのみんなに続報だ！　前回はルールを公開したが、なんと今回は、全国大会の日程を大公開だ！　現段階で、まだ日程が空欄の店舗には、直接問い合わせてみてほしい。さすがに大きな大会だけあって、店舗の方も心構えが違うようだ。問い合わせるときは、はっきりと分かりやすくが合い言葉。優しい店員さんが対応してくれるぞ。さて、いよいよ始まるバーチャロンフォース全国大会、気合いを入れ直して、熱いバトルをしよう！

県名	店舗名	住所	電話番号	予選実施日	開始時間	担当者
北海道	セガエルフ店	北海道旭川市3条通8丁目左1号イフセビル	0166-25-3744	6月16日	15 00	道添
	クラブセガ札幌店	北海道札幌市中央区南5条西 4-7	011-512-1868	6月9日	14 00	齋藤
	麻生ミュージアム	北海道札幌市北区北40条西4-1 1パボッツ麻生1F	011-736-6166			春口
	パワープラントプルプル	北海道札幌市中央区南3条西1丁目須貝ビル1F・2F・B1F	011-231-7032	6月23日		齋藤
秋田県	ハイテクセガ秋田店	秋田県秋田市東通7－4－5	0188-37-5041	6月30日	16 00	鳥潟
宮城県	ハイテクセガ仙台店	宮城県仙台市青葉区中央1－8－38 AKビルB1F	022-267-1834	6月15日	16:00	阿部
新潟県	サムシング	新潟県新潟市東青山2－9－5	025-233-3836			大矢
福島県	オリエントパークセガワールド店	福島県郡山市安積町荒井字大久保35-1	0249-46-8222	6月23日	15:00	小野
群馬県	セガワールド渋川店	群馬県渋川市有馬字中井187	0279-23-3810	6月16日	14 00	池田
茨城県	GAMEPADDOCK＋1	茨城県猿島郡総和町小堤1916 1	0280-98-5161			工藤
埼玉県	ムー大陸三芳店	埼玉県入間郡三芳町大字藤久保字横松580－2	0492-74-1931	6月22日	13:00	小野(佐藤)
千葉県	ハイテクセガ千葉店	千葉県千葉市中央区富士見2－4－1 富士ビル	043-225 6976	6月23日	17:00	永井
	ハイテクセガ柏店	千葉県柏市柏1－1－11	0471-63-9844	6月16日	17:00	高橋
	アミューズメントエース津田沼	千葉県船橋市前原西2－15－1	047-475-8918	6月15日	17:00	峯木
	ゲームチャリオット船橋店	千葉県船橋市藤原5－6－7 2F	047-429-0406	6月23日		葛西
	ゲームチャリオット五井店	千葉県市原市五井2965－5	0436-23-5533	6月9日	15:00	日暮
東京都	池袋GIGO店	東京都豊島区東池袋1－21－1	03-3981-6906	6月2日	11:00	杉山
	セガワールド成増店	東京都板橋区成増2－17－24	03-5998-5040	6月2日	16 00	藤生(ふじゅう)
	セガワールド大森店	東京都大田区山王2－1 5	03-5709-0669	6月9日	11.00	関友
	新宿スポーツランド西口店	東京都新宿区西新宿1－12－5	03-3344-0748	6月30日	16:00	佐藤(深見)
	新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3－26－2	03-3352-1637	6月29日	15:00	森崎
	新宿スポーツランド本館店	東京都新宿区新宿3－22－12	03-3358-3220	6月30日	11.00	木脇
	クラブセガ秋葉原店	東京都千代田区外神田1－10－9	03-5256 8123	6月23日	16 00	大島
	上野バセラ店	東京都台東区上野2－14－30	03-3832-8002	6月23日	11.00	船戸
	ハイテクランドセガ渋谷店	東京都渋谷区渋谷1－14－14 東口会館1F	03-3409-4737	6月9日	16:00	石川
神奈川県	セガ・パソピアート店	神奈川県横浜市西区南幸1－5－24 大洋ビル1F	045-311-8324	6月15日	15 00	栢野(かやの)
	パームトップス	神奈川県厚木市中町4-15-9	046-223-7157	6月16日	17:00	石田
静岡県	セガワールド静岡店	静岡県静岡市七間町4番地静活ボウリングビル2F	054-252-3591	6月29日	14:00	今村
長野県	セガワールド・エデン店	長野県塩尻市大字広丘野村1526－1	0263-52-8791	6月29日	19 00	才木(さいき)
	APINA長野大橋店	長野県長野市大字川合新田字村西964	026-225-8765			西田
	GONDO＋1	長野県長野市権堂町2259	0262-37-5783	6月16日		風間
愛知県	ハイテクセガ豊田店	愛知県豊田市深田1－65－1	0565-26-6777	6月9日	16:00	片上(かたがみ)
	ハイテクセガ金山店	愛知県名古屋市熱田区金山1－19－2	052-323-0121	6月22日	20 00	木村
	セガワールド扶桑店	愛知県丹羽郡扶桑町大字高雄字下野7	0587-93-6806	6月29日	19:00	坪川
	セガアリーナ豊橋店	愛知県豊橋市藤沢町140-1	0532-29-8511	6月30日	18.30	野尻
三重県	セガワールドスキップタウン店	三重県鈴鹿市西條町字馬渡381番地2	0593-84-0300	6月29日	20:00	薮下
奈良県	キャノンショット	奈良県奈良市二条町2－4－14				三浦(池田)
京都府	セガワールド六地蔵店	京都市伏見区桃山町山ノ下32 京都ショッピングセンター2F	075-603-3220	6月9日	16:00	大東
	辻商店	京都府京都市南区東九条上殿田町13	075-691-2645	6月23日		四宮(しのみや)
大阪府	ハイテクランドセガアビオン店	大阪市浪速区難波中2－3－15 MMOビル1F	06-6645-7692	6月21日	20.00	中野
	ハイテクランドセガミスト2店	大阪市北区梅田1－11－4 駅前第4ビルB1F	06-6344-5270	6月2日	14 00	秋山
	ハイテクランドセガAルンアターミ	大阪市阿倍野区阿倍野筋1－5－31 アポロビル3F	06-6647-0716	6月2日	16 00	門脇
	ハイテクランドセガ香里店	大阪府寝屋川市香里南之町32－5	072-834-5194	6月16日	16 00	多々見
	セガワールド21店	大阪府高槻市上田辺町884－1	0726-82-0466	6月29日	20 00	今田
	セガワールド布施店	大阪府東大阪市長堂1－1－1 ロンモール布施 内	06-6783-6999	6月8日	18.00	藤井(鈴木)
	純情モンテカルロ	大阪市北区小松原町4 5	06-6311-6069	6月9日	14 00	中谷
和歌山県	ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319－1	073-476-3033	6月29日		稲垣
兵庫県	三宮サンクス店	兵庫県神戸市中央区琴緒町5－4－5高架下404	078-271-0335	6月15日	18 00	遠藤
	ハイテクセガ姫路OS店	兵庫県姫路市駅前町254 姫路OSビル B1F	0792-22-6455	6月16日	18.00	松浦
	アミューズメントワールド・クララ	兵庫県姫路市飾磨区三宅1－124	0792-83-1111			岡本
岡山県	セガワールド倉敷店	岡山県倉敷市西中新田八反割535－2	086-434-9300	6月23日	16 00	竹本
香川県	セガワールド高松店	香川県高松市勅使町字山王535	0878-66-9526	6月9日	16 00	大谷
徳島県	セガワールドスエヒロ店	徳島県徳島市南末広4-18	0886-54-1550	6月8日	16 00	松本
愛媛県	駅前スタジアム3	愛媛県松山市大手町2－4－1	089-941-7551	6月15日		斎藤(谷口)
高知県	ハイテクランドセガ土佐店	高知県高知市朝倉字中道甲335－5	0888-40-9067	6月16日	17 00	村上
広島県	ハイテクセガパドック店	広島県広島市南区松原町5－15	082-262-3335	6月16日	16 00	檜山
山口県	ハイテクセガJR下関店	山口県下関市竹崎町4－3－1	0832-23-2178	6月23日	16 00	波田
福岡県	天神GIGO店	福岡県福岡市中央区天神2－7－6 DADAビル	092-724-5971	6月16日	16 00	黒崎
	フェスタ小倉京町店	福岡県北九州市小倉北区魚町1－2－9	093-513-1286			粟屋(あわや)
	アミューズメントスペース オニマル	福岡県福岡市博多区那珂5－8－35	092-414-1450			とくしげ
	MGM BOWL	福岡県久留米市上津町字中尾山2203－96	0942-51-2333	6月8日		井上
	アミューズメントMGM	福岡県北九州市八幡西区陣野原1－2－12 2F	093-642-9000	6月14日	20 00	塩入(しおいり)
熊本県	フェスタ東バイパス店	熊本県熊本市保田窪2－12－20	096-387-5539			草場(くさば)
鹿児島県	クラブセガ天文館店	鹿児島県鹿児島市千日町15－7	099-224-6851	6月8日	19.00	渋江

関西のNo,1タッグチームはどこだ？　ガンダムDX『MS関西決戦』日程！

前回お伝えした、ガンダムDXの大会の続報だ！　大会名も正式に『MS関西決戦』と命名され、日程も決まったぞ！　決勝大会は7月7日 PM16:00を予定。まだまだ熱いガンダムDXだけにさらなる強者が出て来るに違いない！　関西最強コンビはどのチームだ!?

【現在参戦表明している店舗】

日程	店舗名	住所	電話	担当
6月2日	ラモススタジアム	大阪府大東市住道1 2 22パーラーエンゼル 2F	072-871-3960	橋本
6月8日	ゲームステーション	京都府宇治市宇治1番70エスペール701 1F	0774-24 6830	山元
6月9日	Entertainment Square PASSCA	大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51	06-6627-6768	池川
6月16日	SPACE V1 廿日市店	広島県廿日市市本町4－23	0829-34-3311	金光
6月16日	ネオアミューズメントスペースa-cho	京都市中京区寺町通四条上る東大文字町302 303 A-breakビル2F	075-251-2333	松山
6月23日	game point シャトーEX	大阪府大阪市都島区東野田町3-9-3	06-6882-4801	北條
6月30日	ゲームストリートミルカトル加納店	和歌山市加納319－1	073-476-3033	木村

GCNへのお問い合わせ先　代表　大山球一　Email■gcn@jcom.home.ne.jp　◎店名・住所・電話番号をメールにてご連絡下さい。なお、携帯メールはご遠慮下さい。添付書類を読めるPCなどでお願い致します。

今月の強者たち……

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■麻生アミュージアム（北海道）
◇VO4大会 4/6・19名
優勝：F-SNOW-2&OKE-TAKU
2位 KGB&JOKER
◇VO4ランダムペアマッチ戦 4/13・28名
優勝：LON&DECOI
2位 OKE-TAKU&（敗者復活）のBAB25
3位 ニス&C-TA
※キャラ変自由
◇ガンダムDXペアタッグ戦 4/14・15名
優勝：総帥（ジム）、キングオブピンタ（ゴック）
2位 S·T、マウス　3位 G-7、キリュウ
※キャラ変自由
◇KOF2001大会 4/20・10名
優勝：かすみラブ
2位 大阪　3位 ウラ技（モヒアゲ）
※キャラ変自由
◇VO4ペアマッチ戦 4/20・22名
優勝：WK3、ICE
2位 危ない騎士、KGB　3位 ニス、ZANKOU
※キャラ変自由
◇ポップン7大会 4/21・18名
優勝：轟雷
2位 ふじもり　3位 あぼぉ
◇GGX大会 4/27・9名
優勝：かすみラブ
2位 小みどり　3位 クロ
※キャラ変自由
◇VO4ペアトーナメント戦 4/27・32名
優勝：DIS、ALM
2位 ニス、K·S　3位 WK3、R-1MAN
※キャラ変自由
◇ガンダムDXペアリーグ戦 4/29・14名
優勝：総帥、G-7
2位 K·N、SLAPGIRL　3位 ガチャピンムック、アキコ
※キャラ変自由
◇VO4最強ペアタッグ決定戦 4/29・22名
優勝：DIS（エンジェラン）、ERA（フェイ・イエンwithBH）
2位 KGB、A3　3位 ZANKOU、ARK·F

■クラブセガ札幌（北海道）
◇VO4バトルトーナメント 5/4・29名
優勝：漢魂、GROW
2位 おね、レイアスツー　3位 ZAX、DAR-X

■セガエルゴ（北海道）
◇第13回VO4定期大会 4/13・12名
優勝：ARA（テムジン747A/C）、SPRIGGAN（フェイイェンPH）
2位 DOA、J　3位 X-VOX、GATYAPIN

■フリーウェイ八戸店（青森）
◇VF4トーナメント 920CUP 6Th・20名
●シングルトーナメント
優勝：ツボアキ（アオイ）
2位 スバル玉欲しいXTC
●タッグトーナメント
優勝：秋田SSD（ジェフリー）、サラミンゴ（サラ）
2位 新町↓P+Kサガ～ル、ORE
◇第1回GGトーナメント・9名
優勝：つんでる（闇慈）
◇第1回ストⅢ3rdトーナメント・10名
優勝：ちこうよれ（まこと）
◇第1回KOF2001トーナメント・15名
優勝：タカ（マリー、ウィップ、キング、レオナ）

関東

■アイアイ駅南店（茨城）
◇第12回VF4エリア対抗2on2 4/6・22名
優勝：ろうかいチーム「つくば」（重/シュン、ゲソ/シュン）
◇第12回VF4エリア対抗2on2 4/20・26名
優勝：ホムーラン（ジャイアン/ジェフリー/ヒゲラウ/ラウ）
◇第8回VFRポイントランバト(3on3) 4/28・42名
優勝：DVD見てくれた？（松本コンチータ/リオン、アングラー/ウルフ、ダイナマイト関西/アキラ）

■チルコボルト前橋（群馬）
◇ストⅢ3rd「道場主争奪戦」 4/13・17名
優勝：ふりがな（ヤン）
2位 チャンプ　3位 ゴウ

■BIG APPLE（埼玉）
◇第9回ガンダムDX大会 4/20・44名
優勝：ぴいちはもも
2位 シン・ワラビーツ　3位 ポップコーン2代目
◇VF4夜ゲーの会 4/28・78名
優勝：ハイデンバック（アキラ）
2位 左近寺（ピ）
3位 NICOLE CLUB FOR ME

■ゲームセンターリンリン（埼玉）
◇第14回VF4大会 4/6・14名
優勝：影くん（ジャッキー）
2位 私立北海シャケ茶漬け
同率3位 スポポビッチ、不沈艦
◇第15回VF4大会 4/27・11名
優勝：スポポビッチ（カゲ）
2位 無銭部隊零番機
同率3位 おーじ、たんかん
◇第16回VF4大会 5/4・9名
優勝：スポポビッチ（シュン）
2位 おーじ
同率3位 私立北海シャケ茶漬け、VF-LOVE COKE
◇第16回GGX大会 5/4・9名
優勝：ACMT（ヴェノム）
2位 Y　3位 AV

■ゲームフジ船橋（千葉）
◇GGXシングルランバト09 4/6・13名
優勝：万里（ファウスト）
2位北辰@腹黒聖人　3位 るばん@北辰師匠
◇GGXチームランバト09 4/13・20名
優勝：ルパン（ザトー）、彼（ザトー）
2位 北辰、翔@3段の強キャラ
3位 kapn、いでizzy
◇GGXシングルランバト10 4/20・24名
優勝：kapn（梅喧）
2位 HH　3位 KEITA
◇GGXチームランバト10 4/27・14名
優勝：kapn（ランダム）、翔（ジョニー）
2位 アキラ、吉田　3位 MASA、カケル

■大久保アルファステーション（東京）
◇第4回ガンダムDX 2on2大会 4/14・24名
優勝：警察を呼ばせていただきます。（赤い彗星のニャア/ガンダム、ナニソレ/ガンタンク）
2位 カニー（たまご@時間ねぇー、ダイバーダウン）
3位 Hideファンクラブ（闇マ@天誅組、中東兵）
◇ストⅢ3rd全国大会予選 4/29・14名
優勝：ミノル（ケン）
2位 RIRI　3位 胃もたれ

■阿佐ヶ谷ゲームインメイト（東京）
◇第3回バーチャナイト2on2 4/26・10名
優勝：フレーム中毒（ジャッキー、レイフェイ）
2位 メロンソーダ　3位 モニカゲーマーズ

■ニューヨーク大船（神奈川）
◇KOF'98ランバト・18R 4/28・13名
優勝：xg
2位 タイゾウ　3位 アキレス
◇第1回ガンダム2on2大会 5/3・18名
優勝：おやじしているコンビ
2位 ガンダム親エイ隊　3位 新せん組

■パワースティック（神奈川）
◇第1回女王杯(GGX) 4/14・21名
優勝：真弥（ザトー）
2位 しずく　3位 しおみ
◇第11回武闘会(ガンダムDX 2on2 Vol.3) 4/21・16名
優勝：ダイスケ&連邦彗星
2位 白いウォレス&白いギャバソ
◇第12回武闘会(ガンダムDXシングル Vol.2) 5/6・27名
優勝：ケガレタアクマ（陸戦型ガンダム）
2位 マツウラダヨッ　3位 GNT

■ムトス座間店（神奈川）
◇第6回VO4 2on2 4/14・20名
優勝：べるちゃん裏（ましろ/エンジェラン、3bit/バルバティグラ）
◇第9回ガンダムDX 2on2大会 4/29・14名
優勝：イトキン軍団見習い（カシス/グフ・ガンダム、オル/シャアゲル・ガンダム）

中部

■プラボ新潟店（新潟）
◇第10回ストⅢ3rd大会 4/6・27名
優勝：TKP（ダッドリー）
2位 リンゴ　3位 東
◇第9回鉄拳祭 4/13・9名
優勝：鉄拳衆（ポール）
2位 510　3位 むらさき

■芸夢's ZONE（新潟）
兎 -野生の闘牌- 最強雀士決定戦3 4/21・10名
優勝：ワニ蔵（ユキヒョウ、ウサギ）
2位 天　3位 さだお
◇ZERO3トーナメント 4/28・14名
優勝：YMD（リュウ）
2位 443　3位 ネモ
◇GGXファイナルバトル2 3on3 5/5・27名
優勝：打倒！わかめ組（ザトー、紗夢、梅喧）
2位 神楽　3位 閲覧者（7）
◇GGXファイナルバトル3 5/6・27名
優勝：ハミル（ジョニー）
2位 学ラン穴V　3位 TAL

■ゲームセンターGLAD（新潟）
◇ガンダムDX大会 4/7・24名
優勝：ミニモニ（カゴチャン/シャアゲル、ツジチャン/ガンダム）
◇GGXシングル大会 4/14・24名
優勝：EVO（ポチョムキン）
◇C VS.S2大会 4/21・16名
優勝：TKP（K·リュウ、ケン、ゴウキ）
◇ZERO3ばんNIGHT 4/26
優勝：しもさん（V、ナッシュ）

■プレイランドカケオ（富山）
◇頭文字Dガチンコバトル 4/28・16名
優勝：イカ（トレノ）
2位 サン　3位 オブ
◇鉄拳4 1vs1 Vol.3 5/12・16名
優勝：ベガヲ（平八）
2位 ブルース　3位 サル

■ゲームインさんしょう新庄店（富山）
◇鉄拳4 ブラッディバトル 4/13・20名
優勝：ベガヲ（平八）
2位 ベキュー　3位 キョウ
◇VF4 3on3チームバトル 阿羅漢 4/21・18名
優勝：悶絶！↓P+K（カブイ/アキラ、小ラ皇/ウルフ、ロケットじじい/シュン）
2位 王将

■レィディビートル（長野）
◇GGX○よ勝ち抜き大会 4/20
○よ：45戦43勝2敗（ミリア）
優勝：TTKMM（ソル・カイ）
2位 たけと
◇Cvs.S2大会 5/3
優勝：DJD@きたにょ萌え～（K·リュウ、サガット、キャミィ）
2位 ポコニャン

■アミューズメントパークNASA（長野）
◇第7回ZERO3大会 4/28・20名
優勝：GFN長野の会長BAV（Z、ブランカ）
2位NH3　3位 くずれ

■ミラクル静岡店（静岡）
◇第8回鉄拳4大会（地域対抗3on3） 4/7・36名
優勝：小牧誤軍（おわこま/仁、大穴玉/平八、ファニャソギ/ファラン）
2位 マーサーと愉快な仲間達
◇第2回ガンダムDX大会 4/13・24名
優勝：トムリン（ザク/ザク）
2位 カツオクン　3位 マスオサン
◇第9回鉄拳4大会 4/28・14名
優勝：ガリアンJP（仁/カズヤ）
2位 ぶ　3位 バロン太

近畿

■ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）
◇VF4 第1回若葉杯 4/7・27名
優勝：モノリス（ジェフリー）
2位 永パッチ　3位 六界
◇KOF2001大会 4/14・34名
優勝：トリ（シンゴ/クラーク/キム/アンヘル）
2位 K　3位 りゅう
◇ZERO3ランバト第18節 4/21・39名
優勝：カナメ（サクラ）
2位 永パッチ　3位 ろみぃ
◇ALL CAPCOM Historical-vsgames olympics 5/3.4・216名
優勝：キヨマツ（大阪）12P
2位 RO（京都）11P　3位 社長（大阪）9P
●ヴァンパイアセイヴァー・57名
優勝：sako（バレッタ）
2位 kaji　3位 TOM
●マーブルvs.カプコン2・43名
優勝：液体ファンクラブ（ケーブル/センチネル/ブラックハート）
2位 ファントム　3位 牧田たかひろ
●ストⅢ3rd・52名
優勝：ひこね（ゴウキ）
2位 ぷりん　3位 てる
●スパⅡX・64名
優勝：みかる（ダルシム）
2位 買'紅bal　3位 シューティングD
●Cvs.S2・76名
優勝：社長（K·ロック/キャミィ/サガット）
2位 ハメムーミン　3位 空太郎
●ZERO3・65名
優勝：RO（ロレント）
2位 キヨマツ　3位 ネコノヒ

■大宮ゲームプラザ（京都）
◇VFRポイントランキング 天翔杯 4/21・27名
優勝：六界（A·B·A/アキラ、破顔/ジェフリー、コモミ/ジャッキー）
2位 森しょー平　3位 なる姫キボン
◇ZERO3 3on3in大宮ゲームプラザ 5/3.4・57名
優勝：苺みるく犯され隊（RO/ロレント、わぶ/ダルシム、うし/ソドム）
2位 うちのザンギハメですが何か？（999）
3位 ゴトーさんしっかり！

■チャレンジャー堺東店（大阪）
◇ドラムマニア6th大会 4/7・9名
優勝：カッキー
2位 SKY
◇第10回ガンダムDX大会 4/21・40名
優勝：ナラヅクシチーム（ヒソウ、ハヒフヘホ）
2位 クマクマゼットチーム（クマ、ゼット）

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）
◇第31回ガンダムDX大会・14名
優勝：ピッカケ関西支部（マコチャンモエ/ジム、マサオ/ガンダム）
2位 星野阪神万歳！　チーム
◇第28回ソウルキャリバー大会・15名
優勝：百日紅（アスタロス）
2位 APP　3位 腹切りユダ
◇第32回ガンダムDX大会・12名
優勝：SDガンダムチーム（シヴァ/ガンダム、チコ/ジム）
2位 ・・・チーム
◇第6回ストⅢ3rd大会・10名
優勝：Joker（ヤン）
2位 サダヤス
◇第33回ガンダムDX大会・12名
優勝：風林火山(エーシー/ガンダム、オスカー/ジム)
2位 SDガンダムチーム
◇第34回ガンダムDX大会・10名
優勝：テキトウチーム（エーシー/ガンダム、マサオ/シャアザク）
2位 妖怪人間チーム
◇第7回ストⅢ3rd大会・13名
優勝：死亡確認（ヤン）
2位 モミ　3位 アナコンダ

■チャレンジャー関大前店（大阪）
◇ガンダムDX大会 4/6・12名
優勝：ハーブス（ガンダム、ジム）
2位 たぬきらん　3位 チーム十塚
◇KOF2001大会 4/13・16名
優勝：キッコー（クラーク、チャン、ハイデルン、ヴァネッサ）
2位 永江　3位 エミリオ
◇VO4大会by毒ガス団 4/14・20名
優勝：さようならBEA先生（VOX、VOX）
2位 波紋疾走typeN
3位 アファ、あげ　これ最高
◇GGX大会 4/27・20名
優勝：ミラコナ（ディジィーたん）
2位 目指せ！ BBサモナー　3位 針鼠弾命です。

■チャレンジャー土居店（大阪）
◇第4回VF4大会・20名
優勝：外道①（アキラ、7段）
2位 外道②
◇第5回Cvs.S2大会 10名
優勝：クロフネ（N·リュウ、ブランカ、サガット）
2位 サイトウ

■アババ天神橋店（大阪）
◇第1回ビートマニアⅡDX7thstyle大会 4/14・14名
優勝：ECHO（えこ～）
2位 O·K　3位 超
◇第13回KOF2001大会 4/20・20名
優勝：東京警察（京、紅丸、ラルフ、舞）
2位 ピロリ菌　3位 超
◇第1回ギター7th&ドラム6thセッション大会 4/21
優勝：みつよしwithつれの人
2位 OK&T.T　3位 IR逝ってよし！
◇第8回GGX大会 4/27・12名
優勝：すばる（ジョニー）
2位 soe　3位 SOS
◇第7回ガンダムDX大会 4/29・32名
優勝：スカバ連
2位 チーム帝王スカバ様　3位 強タケマーン軍

■PLABO-AV'S（大阪）
◇最強リーグ戦トーナメント予選 4/13・14名
優勝：第四香薬師（キリク）
◇最強リーグ戦トーナメント予選 4/27・17名
優勝：アルテナ（ナイトメア）

■コスミックプラザABC（大阪）
◇第8回鉄拳4大会 4/14・18名
優勝：おらつー（リー）
2位 マツモト　3位 スガ
◇第8回侍魂Wトーナメント 4/20・15名
優勝：村正（十兵衛）
2位 犬丸　3位 舞々ちゃん

■三宮サンクス（兵庫）
◇頭文字D最速王決定戦 4/7・13名
優勝：トム（RX-7）
2位 リョウ　3位 ウルク
◇鉄拳4シングル 4/13・24名
優勝：オラツー（クリスティ）
2位 スチーブ　3位 ちったん
◇鉄拳4大会シングル 5/4・24名
優勝：ちぃ（スティーブ）
2位 まつもと
◇鉄拳4大会 団体戦 5/4・12名
同時優勝：死ね死ね団、チーム近大

■ミルカトル加納店（和歌山）
◇GGX大会 4/13・16名
優勝：TOO（ポチョムキン）
2位 ゆうき
◇兎 大会 4/19・20名
優勝：マイコフ（ネコ）
2位 中山
◇VF4 3on3大会 4/20・30名
優勝：MSTチーム
2位 紀秋会2
◇VO4 2on2ランバト 4/21・32名
優勝：夢オチチーム（マイザーH/ライデンE2）
2位 さめ・たびチーム

中国・四国

■スーパーヒーロー倉吉（鳥取）
◇第4回VF4山陰最強決定戦 4/13・23名
優勝：ストレンジラブ（ジャッキー）
◇第5回KOF2001大会 4/21・9名
優勝：ユースケ、ゆっちぃ、ロズウェル
◇第3回VF4 3on3大会 4/28・24名
優勝：一人だけ五段ですが何か？（桜八分咲、下P連打、ストレンジラブ）

■アミューズメントファンタジスタ（岡山）
◇第1回VF4大会 4/21・21名
優勝：ガチャ（リオン）
2位 軍鶏ますろ　3位 つばさたんハァハァ
◇突発VF4増設記念大会 4/24・17名
優勝：みくり（カゲ）
2位 おれっち　3位 そよ風
◇突発VF4増設記念2on2大会 4/26・16名
優勝：岡J（ジャッキー）、玉野アキラ（ジャッキー）
2位 チャッキー、焼肉
◇第2回VF4大会 5/11・14名
優勝：ガチャ（ジャッキー）
2位 ベル　3位 しーな

■スペースV1 廿日市店（広島）
◇第7回ガンダムDX大会 4/7・12名
優勝：96
2位 サンタ·マン　3位 コンバトラーV
◇第5回KOF2001大会 4/14・14名
優勝：にせうす(紅丸、香緋、京、メイ)
2位 マンソン　3位 楓

■ゲームステージビート（香川）
◇第10回鉄拳4大会 4/21・10名
優勝：いちじく（仁）
2位 横チン　3位 ピポポ

九州・沖縄

■MAHODO（福岡）
◇頭文字D大会 4/6・16名
優勝：キンャ（FD）
2位 ラバ　3位 スズカ
◇垂れ乳厳竜in鉄拳大会 4/13・32名
優勝：ひざ小僧（ポール）
2位 軍鶏　3位 ろんげ
◇VF4大会 4/20・14名
優勝：なんでも（ヴェネッサ）
2位 イタマエ　3位 キャサてん
◇ガンダムDX 2on2 4/27・32名
優勝：ニュータイプ（コルク、黒いイナズマ）
2位 チームとんこつ　3位 ゾックの星
◇GGX? XX? Xでした大会 5/4・16名
優勝：黒猫（ミリア）
2位 モータルコンバット　3位 りょうへい

■プラボ浦上店（長崎）
◇オラタン5.66大会 4/7・21名
優勝：Heero（テムジン）
2位 He.Ero　3位 ひらっちょ
◇Cvs.S2大会 4/14・29名
優勝：チームスポットN（N、山崎、サガット、ブランカ）
2位 チームスポットA
◇KOF2001大会 4/21・28名
優勝：KEN（ユリ、クラーク、ケンスウ、舞）
2位 チュン　3位 フェリシタン菊子
◇GGX 2on2大会 4/28・18名
優勝：ギル男（ミリア、ザトー）
2位 清武王国　3位 M&N

■ゲームプラザ白山（熊本）
◇KOF'98トーナメント Vol.2 4/12・21名
優勝：犬副LOVE（ちづる、裏社、京）
◇GGX 3on3 チームバトル 4/13・22名
優勝：ヴェスパー人材派遣部（IZUのっち/カイ、LOX@ばぎゅう、YOU@ふみゅう）
◇第11回鉄拳4トーナメント 4/20・20名
優勝：ヨーダ（仁）
◇KOF2001トーナメントバトル Vol.3 4/27・23名
優勝：アンティしゃくれ（アンディ、大門、拳崇、舞）
◇KOF'98 3on3チームバトル 5/3・24名
優勝：ワンマンチーム（黒大門/大門・テリー・ロバート、ASANO=C/京・ちづる・庵、ライアン二等兵/ブライアン・京・アテナ）
◇鉄拳TT 春の九州最強決定戦 5/4・20名
優勝：ネコ（T-OGRE、OGRE）

■アミューズメントスペース31（大分）
◇第1回KOF'98大会 5/5・10名
優勝：めくり魔
2位 RIN君　3位 大仏2

北海道・東北

北海道

★麻生アミュージアム
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166
6/1 18:00 VO4最強タッグ決定戦
6/2 15:00 ギターフリークス7大会
6/8 15:00 ガンダムDX大会
6/9 14:30 KOF'98大会
6/15 16:00 CAPCOM VS. SNK2大会
6/16 15:00 ポップン大会
6/22 16:00 KOF2001大会
6/23 18:00 VF4大会
6/29 16:00 GGX大会
6/30 18:00 鉄拳4大会
毎土曜 18:00 VO4大会
※各大会詳細は店頭にて発表

★クラブセガ札幌
札幌市中央区南5条西4丁目7 ☎011-512-1868 http://sega.jp/location/cs_sapporo/
毎土曜 15:00 VO4バトルトーナメント
◆お一人様、ペア、どちらでもエントリー可能

★セガエルゴ
旭川市3条通8-1 ブイセビル ☎0166-25-3744
6/1 17:00 VO4定期大会 ◆2本先取、90秒、カード有

6/16 14:00 ガンダムDX大会
6/23 14:00 ヴァンパイアセイバー大会
6/28 21:00 ZERO3ばんNIGHT大会
6/29 20:00 ストIII3rd大会

★OK-CORRAL
新潟市燕市佐渡2853 ☎0256-66-3898
6/8 21:00 雷電DX気合い祭り
◆即死だろーが気合いが高けりゃOK、トレーニングステージ、フリープレイ
6/15 21:00 ワーヒーパーフェクト秘密の花園トーナメント大会
◆ワールドヒーローズパーフェクト大会、やっぱこれでしょ
6/22 18.00 ドライビングハイスクール開校

◆デイトナUSA、アウトラン、スーパーチェイス、カリミナルターミネーションフリープレイ
6末迄 —— 怒首領蜂大往生、往生せいやぁ!! ハイスコアアタック
◆上位の方にはポスタープレゼントなど
6末迄 —— ガンバード1&2 マリオン様命っすよー。
◆ハイスコアアタック、マリオン以外でもいいですけど……

富山県

★プレイランドカケオ
富山市上袋732-2 ☎076-424-7543
6/16 18:00 頭文字D 1vs1 ガチンコバトル Vol,3
◆ジャンケン、サイコロでコースランダム、詳細は店頭

★ゲームインさんしょう新庄店
富山市荒川3-1-6 ☎076-422-1115
6/22 20:00 鉄拳4 ブラッディバトル ROUND3
◆トーナメント、3本先取、ステージアリーナ固定

長野県

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434
6/9 13:00 頭文字D「秋名」大会
6/23 13:00 VO4 2on2大会

★レィディビートル
松本市中央2-1-10 ☎0263-39-4000 http://www.h5.dion.ne.jp/~l_beetle/
6/8 18:00 GGXX大会新たな伝説
◆早速大会！ NEWキャラは得することも？
6/15 20:00 頭文字Dバトル大会IN秋名上り
◆今度は上りのバトゥー！ 12名限定
6/22 18:00 隔月だよ！ ストIII3rd大会
◆恒例の3rd大会、今度の勝者はだれ！
6/29 18:00 レイジオブドラゴンズ大会 もう書いたから入荷するしかない！
◆現時点ではさっぱりわからないが大会やるぞ！

静岡県

★ミラクル静岡
静岡市西中原1-7-20 ☎054-284-0099
6/8 19:00 第1回GGXX大会
◆参加無料、参加賞としてワンドリンク付き
6/22 19:00 第3回ガンダムDX大会（チーム戦）
◆参加無料、参加賞としてワンドリンク付き

関東

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10 ☎029-221-1001
6/1 22:00 第14回VF4 2on2大会
6/9 14:30 第1回GGXX大会 ◆シングル戦
6/15 22:00 第15回VF4 2on2大会
6/29 22:00 第16回VF4 2on2大会
6/30 14:30 第2回GGXX大会 ◆シングル戦
毎月曜 19:00 日替わりフリープレイ ◆タイトルは店頭発表
毎火曜 19:00 日替わりフリープレイ ◆レイジオブドラゴンズ
毎水曜 19:00 日替わりフリープレイ ◆鉄拳4、CAPCOM VS. SNK2
毎木曜 19:00 日替わりフリープレイ ◆KOFシリーズ
毎金曜 19:00 日替わりフリープレイ
◆バーチャストライカー3・熱チュープロ野球
※日替わりフリープレイはすべて21:00まで

栃木県

★足利カーニバル
足利市通2-2716 ☎0284-41-8409
6/22 19:00 KOF2001トーナメント 「バトラ子になるんでェ!!」
◆即死あり、ループ永パは1セットまで、受付18:00まで、参加無料

★PLABO宇都宮店
宇都宮市梁瀬町1606-1 P&Bビル ☎028-638-5011
6/9 17:00 第3回鉄拳4宇都宮最強位決定戦
◆全キャラ使用可能、トーナメント方式
6/16 17:00 大吟醸・ZERO3 ◆全キャラ使用可能、IZM制限無し
6/23 17:00 燃える? 萌える? GGXX!!
◆全キャラ使用可能、トーナメント方式

群馬県

★チルコポルト前橋店
前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234
6/8 19:00 頭文字D大会「俺的秋名山最速決定戦」
◆秋名の下り、定員32名、カード問わず
6/15 19:00 VF4大会「ぼりごんあらくね〜ぞ2on2」
◆二人一組、定員32名
6/22 19:00 GGXX大会「俺は男でも萌えたぜ！」
◆個人戦、定員32名

★プラボ前橋店
前橋市天川大島3-3-6 ☎027-223-7773
6/9 16:30 パカ王選手権6月
◆パカSPにおける曲・パート共にランダムバトル
6/16 16:30 前橋鉄拳4王決定戦
◆全キャラ使用可能、トーナメント方式
6/30 16:30 はじめまして！ ソウルキャリバー2！
◆トーナメント方式、未リリース時大会延期

★ゴールデンランド富岡店
富岡市富岡1346-6 キンカ堂富岡店3F ☎0274-64-3464
6/30 16:00 KOF98&2001大会「GOD望月激減大作戦」
◆参加無料、遠征大歓迎、常連一同お待ちしております。

埼玉県

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎0492-84-1234
6/2 10:00 対戦格闘ゲームフリープレイ
◆GGXX、KOF2001、鉄拳4、Cvs.S2など、22時まで
6/23 12:00 音楽ゲームフリープレイ
◆ポップン8、DDRMAX2、パラパラ2nd。18時まで
※ガンダムDX、ポップン、DDR大会定期開催中!!

★BIG APPLE
さいたま市宮町1-9湯沢ビル1階 ☎048-642-3053
6/16 14:00 第11回ガンダムDX大会
◆トーナメント後上位入賞者でチーム戦
6/22 18:00 VF4大会
◆セガ公式ルールに準じたトーナメント
6/30 14:00 第1回GGXX大会 ◆トーナメント戦を予定
※詳細は店内告知にて

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
6/1 20:00 生首植木鉢……欲しいなGGXXランバト ◆当日受付、詳細は店頭にて
21:00 セガの3on3大会はいつなの？ VF4大会
◆参加無料、ステージランダム、3本先取、45秒、当日受付
6/8 18:00 大往生で死ぬがよい。怒首領蜂大往生大会
◆ベリーハード、残機0、ノーエクステンドで得点争い、当日受付
19:00 チャイナ服LOVE！ マリカだらけのパカSP大会
◆当日受付、参加無料、ステージランダム、強制マリカパート
21:00 誰か幻球ください。by店長 VF4大会
◆45秒。3本先取。当日受付、ステージランダム
6/15 18:00 死華護 -天魔楼の書- ブレイカーズ大会
◆三本先取、トーナメント、当日受付
21:00 毎回優勝者に100連勝アイテムを差し上げています。VF4大会
◆45秒。3本先取。当日受付、ステージランダム
6/22 19:00 「漢ならやっぱりアフロだぜ……」byゲロッパ パカ2大会
◆詳細は当日発表、当日受付
20:00 「ト○ックは良いゲームだって」GGXXランバト
◆当日受付、詳細は当日発表
21:00 「当店は50円で、大会設定でやってます（笑）。」VF4大会
◆45秒。3本先取。当日受付、ステージランダム
6/29 19:00 餓狼大会 ◆当日受付、詳細当日発表
21:00 「一応毎週やってます」（笑）GGXXランバト
◆当日受付、詳細は店頭発表

千葉県

★ゲームフジ船橋店
船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393 （関連サイト）http://gehon.tripod.co.jp/
毎土曜 18:00 GGXXランキングバトル（シングル、ランダムプレイヤー3on3を交互に開催）
◆受付17:55まで、参加無料、とうとう始まったGGXXランバト

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 ☎0471-44-5597
毎金曜 19:00 ストIII3rd第2期ランキングバトル
◆参加費100円、取得ポイントによりランクが決定
毎土曜 18:00 VF4第1期ランキングバトル
◆ステージランダム、取得ポイントによりランクが決定
毎日曜 15:00 ガンダムDX 2on2ランバト
第2,4火曜 20:00 STGフリープレイ
6/9 16:00 ガンダムDXゴッグ限定大会
6/23 15:00 KOF'98全国大会予選大会
6/30 16.00 第8回餓狼伝説SP大会

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918 http://www.sonic-ace.co.jp/
6/30 14:00 第6回ACE杯VO4 2on2 ◆ステージランダム、参加無料

★セガワールド我孫子
我孫子市柴崎字天王谷47-1 ☎0471-83-6080 http://sega.jp/location/kanto/abiko.html
6/9 20:00 第8回我孫子杯 VF4トーナメント大会
◆個人戦、定員32名、18歳未満不可
6/16 20:00 頭文字D峠バトルトーナメント大会
◆秋名峠(夜、下り)、一本勝負、車種制限無し

神奈川県

★ムトス座間店
座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎046-257-2413 http://www5.ocn.ne.jp/~muthos/index.htm
6/9 19:00 第9回VF4大会 ◆受付18:00、参加無料
6/16 19:00 第8回VO4 2on2大会 ◆受付18:00、参加無料
6/23 17:00 第2回GGXX大会 ◆受付16:00、参加無料、二人一組

★ゲームプラザ ニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
6/9 16:00 KOF'98ランバト・21R
6/23 16:00 KOF'98ランバト・22R
※いずれも参加100円、ランバト終了後フリープレイタイム有

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034 http://www.powerstick.net
6/9 14:00 第13回武闘会（ガンダムDX 2on2 Vol.4）
◆参加費50円、エントリー受付5/25〜（定員有）
6/16 14:00 ポップンパーティ4（バトルモード大会）
◆参加100円、エントリー受付当日13:30〜（女性限定）
6/22 15:00 第14回武闘会（GGXXシングルマッチ）
◆参加費50円、エントリー受付6/15〜（定員有）

東京

東京都

★阿佐ヶ谷ゲームインメイト
杉並区阿佐ヶ谷南2-14-10 ☎03-3318-3854
6/15 20:00 第5回VF4 MATE CUP 2002
◆個人戦、予選リーグ戦、決勝トーナメント
6/26 20:00 第5回VF4バーチャナイト2on2
◆二人一組のタッグリーグ戦、決勝トーナメント

★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビルI ☎03-5397-9551 http://www.game-exc.com/
6/2 12:00 荻窪GAME-EXC GGXX大会
6/9 12:00 GGXX☆スコアバトル お〜ぷん
6/16 12:00 GGXX 〜EXC杯・中間予選〜
6/23 12:00 GGXX☆スコアバトル せかんど
6/30 12:00 荻窪GAME-EXC・GGXX大会
※すべて参加無料、エントリーは11:30まで

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595 http://www.alpha-st.co.jp/
6/2 15:00 「KOF'98」ランキングバトル第2期4節
◆大会5回を1期とし、ポイントを競う
6/9 15:00 第5回「ガンダムDX」2on2大会
◆鹵獲MS使用可、ステージは地上のみランダム、コスト375機体はチームに1機
6/16 15:00 「KOF'98」ランキングバトル第3期1節
◆大会5回を1期とし、ポイントを競う
6/23 15:00 恒例「ストIII3rd」トーナメント
6/30 15:00 恒例「KOF'98」トーナメント ※すべての大会参加無料

★プラネットギオ（とかげ）
杉並区荻窪5-16-30 ☎03-3220-3402 http://hidebbs.net/bbs/tokage?sw=7
6/2 11.00 任○堂66購入記念 GGXX大会 ◆第1回GGXX大会
14:00 「おたけさん」がんばるにょ〜 GANGAN行進曲大会
◆月例痛快GANGAN行進曲大会、参加資格:猛者のみ
6/16 14:00 リラたん回収に(涙)な前原主催のキャリバー大会
◆ソウルキャリバー大会、テクニク買いましたよ。いっちゃん
16:00 パウパフガールズよりパフパフ（以下略）堕落天使大会
◆第3回堕落天使大会、マコたんと堕落対戦した〜い（笑）
6/23 14:00 GAMGAM店と仲良くなりたい（ハート）パウスマ大会
◆パワースマッシュ月例大会

★原宿ゲームダブルエックス
渋谷区神宮前1-17-1 ル・ポンテビル2F ☎03-3405-4379
6/16 13:30 家庭用発売記念ポップン6パーティ!?
◆各種モードを使った大会！ 参加無料、詳しくは店員まで

近畿

京都府

★アミューズメントスペース A-Break a-cho
京都市中京区寺町四条上ル大文字町302.303 ☎075-251-2520
6/1 19:00 VF4 第1回a-choランキングバトル 1on1
◆キャラ制限無し、ステージ選択可、VFRポイントランキング戦を兼ねる
6/8 16:30 a-cho定例ガンダムDX大会 ◆VFRポイントランキング戦を兼ねる
6/9 15:00 第20回ZERO3定例ランキングバトル
6/16 16:30 GCN杯ガンダムDX全国大会店舗予選
◆詳細はGCN運営事務局の発表を参照してください
6/22 19:00 VF4 第3回a-cho若葉杯 ◆詳細は店内およびHPにて、参加費100円
6/23 11:00 VF4 第2回a-choランキングバトル 3on3
◆VFRポイントランキング戦を兼ねる、参加費一人100円、チームで300円
※イベント用HP: http://www.mars.sphere.ne.jp/my_fragrance/acho/

大阪府

★チャレンジャー堺東店
堺市北瓦町2-1-31 キララビル1F ☎0722-23-9915 http://www.challenger-am.com/
6/2 15:00 ポップンミュージック7大会
6/16 17:00 第12回ガンダムDX 大会

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸辺南1-24-9 ☎06-6317-043 http://www.challenger-am.com/
6/2 15:00 ソウルキャリバー大会 FAINAL ◆DC版使用、個人、チーム戦
6/9 17:00 GGXX大会
6/23 15:00 GGXXチャレンジャーチャンピオンシップ予選
6/1,15,29 19:00 ストⅢ3rdランバト（全6回）
6/8,22 19:00 ガンダムDX大会
毎金曜 19:00 ソウルキャリバーフリーイベント ◆参加費300円、~24:00まで
毎金曜 19:00 ソウルキャリバーⅡフリーイベント ◆参加費500円、~24:00まで
毎日,祝 9:00 BMⅡDXフリーイベント ◆参加費500円、17:00~24:00も
毎日曜 17:00 祝！ 発売記念！ ソウルキャリバー2大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072 http://www.challenger-am.com/
6/1 18:00 GGXX大会
6/2 16:00 VO4大会
6/8 18:00 レイジオブドラゴンズ大会
6/9 18:00 VO4大会 by毒ガス団
6/15 18:00 GGXXチャレンジャーチャンピオンシップ予選
6/16 16:00 VO4大会
6/22 18:00 KOF2001大会
6/23 16:00 VO4大会
6/29 18:00 GGXX大会
6/30 16:00 VO4大会 ※いずれも参加無料

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444 http://www.challenger-am.com/
6/2 9:00 鉄拳4フリーイベント ◆17時まで、参加費300円
6/7 15:00 第1回GGXX大会 ◆参加無料
6/9 9:00 VF4フリーイベント ◆17時まで、参加費400円
6/16 9:00 GGXXフリーイベント ◆17時まで、参加費400円
6/23 9:00 ソウルキャリバー2フリーイベント ◆参加費400円

★アババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F 106-6357-6677
6/1 16:30 第15回KOF2001大会
6/2 16:30 第2回ドラムマニア6thMIX大会
6/8 16:30 第2回GGXX大会
6/9 16:30 第2回ギターフリークス7thMIX大会
6/15 16:30 第1回レイジオブザドラゴンズ大会
6/16 16:30 第9回ガンダムDX大会（タッグバトル）
6/22 16:30 第3回GGXX大会
6/23 16:30 第1回ポップンミュージック8大会
6/29 16:30 第1回ソウルキャリバーⅡ大会
6/30 16:30 第7回ぷよぷよ通公式大会
※すべて当日10時～16時に受付、参加無料

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1･2F ☎06-6645-7692
6/1 19:00 頭文字D 難波最速? プロジェクトN(難波)2!
◆予選初級タイムアタック、決勝中～上級対戦、定員16名
6/2 17:00 ガンダムDX定例大会 ◆定員16チーム32名、ガンダム、シャアゲルはチームに一体
6/7 20:00 VF4関西決闘勝負 3on3 店舗予選
6/9 17:00 VO4強化道場 ◆17:00~19:00まで、参加無料の対戦イベント
6/15 19:00 VF4ランバト第7戦 ラスト3! ◆7/7の最終戦には鉄人イベントも!
6/16 15:00 VO4店舗対抗戦 VS ??? ◆対戦店舗は店内告知にて発表
6/21 20:00 VO4 GCN全国大会店舗予選
6/22 17:00 GGXX アビオンWAR第1幕 ◆遂に発売! 32名のガチンコトーナメント
6/23 17:00 DOCⅡ 関西優駿 短中距離 店舗予選（日程変更の場合有）
6/29 19:00 VF4大会 ランキングバトル第8戦 ◆ラスト2！
6/30 17:00 DOCⅡ 関西優駿 中長距離 店舗予選（日程変更の場合有）

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
6/9 18:00 第6回VF4大会 ◆トーナメント戦
6/23 17:00 第4回ガンダムDX大会 ◆二人一組で受付

★PLABO-AV'S店
大阪市中央区難波5-1-60 なんばCITY南館2F ☎06-6644-2810
6/4 19:00 最強リーグ戦 THE END OF SOULCALIBER
◆予選通過者6名によるリーグ戦
------- あいつらいなけりゃ俺最強トーナメント
◆ソウルキャリバー大会、最強リーグ戦終了次第開始
※時間は変更の可能性あり

★ラモススタジアム
大東市住道1-2-22 ☎072-871-3861
6/9 17:00 まだまだ盛り上がれ！ ヴァンパイアセイヴァー2大会
◆闇ビシャモン、ランダム、マリオネットすべて使用可能
6/16 13:00 エアホッケーの強者5人を倒せ！
◆1人でも倒せばOK、5人倒せば…… 何度でもチャレンジOK
6/30 17:00 早速おっぱじめようぜー！ GGXX大会 ◆ルール制限特になし

★コスミックプラザABC
寝屋川市早子町16-14 ☎072-823-1160
6/9 15:00 第10回鉄拳4大会 ◆敗者復活有
6/15 20:00 第30回侍魂Wトーナメント ◆優勝決定戦&順位決定戦
6/16 15:00 KOF'98 JCFF02 関西地区予選 ◆詳細未定

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町高架下404-407 ☎078-271-0335
6/1 ------- サッカーゲームで盛り上がれ！ バーチャストライカー3サービス
◆100円で2クレジットサービス
6/2 ------- 月一開催鉄拳4大会シングル
6/8 ------- VF4関西決闘勝負3on3
6/9 ------- GGXX大会
6/15 ------- VO4サンクス予選
6/16 ------- 第3回頭文字D大会
6/22 ------- 熱チューブロ野球サービスデー
6/23 ------- バーチャストライカー3サービスデー
6/29 ------- 第4回頭文字D最速王決定戦 ※詳細は店内掲示板にて

★チャレンジャー三宮
神戸市中央区琴ノ緒町高架下404-407 ☎078-271-0335
6/8 14:00 ぷよぷよ通AJPA公認大会
6/15 18:00 ガンダムDX大会
6/22 18:00 GGXX大会 ※いずれも参加無料

奈良県

★ネオステーション
大和高田市高砂町6-3 ☎0745-25-1610
6/8 14:00 GGXX大会 ◆参加者大会後フリープレイ有り、参加無料
6/16 14:00 スパⅡX大会 ◆参加無料
6/23 14:00 ストⅢ3rd大会 ◆参加者大会後フリープレイ有り、参加無料

和歌山県

★ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
6/14 19:00 兎大会
6/15 21:00 VF4 3on3大会 ◆三人一組
6/16 20:00 ガンダムDX大会模擬戦 ◆2on2、合計コスト550以内
6/22 15:00 VO4 2on2大会 ◆パートナー自由
19:00 GGXX大会
6/30 14:00 ビートマニアⅡDX山都物語～和歌山編～inミルカトル加納店大会
◆近畿全域での大イベント！ 詳細はHPにて、主催:音ゲ屋本舗
未定 ------- ガンダムDX「MS関西決戦」 ◆GCN関西杯、2on2、二人合計コスト550まで
未定 ------- GCN VO4全国大会 ※すべてトーナメント方式

九州・沖縄

福岡県

★MAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F ☎093-695-0632
6/1 19:00 ガンダムDX 2on2大会 ◆一人でも可
6/8 20:00 CAPCOM VS. SNK2大会
6/15 19:00 セガール来店！ VF4大会 ◆30名限定、当日受付のみ
6/22 19:00 GGXX大会
6/29 20:00 頭文字D大会 ※すべて参加費100円、トーナメント

★HYPER MESSE
北九州市小倉南区北方4-6-72-6-7 ☎093-963-7770
6/7 20:30 ストⅢ3rd大会 ◆参加無料
6/14 20:30 パチスロ大花火「MESSE梁山泊決定戦」 ◆参加無料
6/21 20:30 VF4 3on3大会 ◆参加費100円
6/28 20:30 GGXX大会 ◆参加無料

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223
6/7 19:00 VF4フリープレイイベント ◆参加費300、閉店まで
6/16 15:00 オラタン5.66大会 ◆内容企画中、参加費100円
6/30 15:00 GGXX大会 ◆予選トーナメント、決勝リーグ、参加費100円

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711
6/1 20:00 KOF2001 第4回トーナメントバトル
6/8 21:00 鉄拳4 第13回トーナメントバトル
6/15 19:00 ストⅢ3rdチームバトル ◆3人一組
6/22 19:00 鉄拳4バスター杯 ◆第6回トーナメント優勝者、準優勝者によるリーグ戦、当日枠有

大分県

★アミューズメントスペース31
大分市皆春100-2 1097-523-5060
6/2 ------- 怒首領蜂大往生スコアアタック
6/9 15:30 月華の剣士第2幕大会 ◆極あり、ハメ、永パ禁止
6/16 ------- ミスタードリラー2 1000mスコアアタック ◆三人一組による勝ち抜き制
6/23 15:30 KOF2001ランダムアタック ◆キャラ完全ランダム、ハメ、永パ禁止

今月のピックアップ！

ZERO3もまだまだ熱い！ 2日間にわたって大会を開催だ！

新潟で、ZERO3大会が2日間に渡って開催されるぞ。ユーザー主催ながら民宿を貸し切るなど、スケールの大きな大会になりそうだ。ZERO3の熱い炎はまだまだ消えてないぞ！

ULTIMATE ZERO2.5 ～柏崎 原○燃えたら 消火器じゃぁ・・・～

【開催場所】新潟県柏崎市西田尻「TOPインター店」
【日程】 6/15 16:00～ 個人戦
6/16 12:00～ 団体戦 ランダム3on3
【当日エントリー】14:00～15:00 【参加費】500円（未定）
【宿代】3500円 民宿「はるみ」を貸切
【問合せ先】
HP■http://www.geocities.co.jp/Playtown-king/1161/
Mail■h_megane@hotmail.com

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール
●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送り下さい。
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
【郵送】
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
【FAX】03-5433-7212
【メール】location@arcadiamagazine.com

中部

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 石田ビル1F ☎025-245-9631
6/1 21:00 第12回ストⅢ3rd「ブロッキング選手権」 ◆参加無料
6/8 21:00 第11回鉄拳4大会「鉄拳祭」 ◆参加料100円
6/15 21:00 祝!! 第1回ZERO3大会
◆参加料無料、詳細は己の目で確認せよ!!
6/22 21:00 第11回CAPCOM VS. SNK2大会「新世紀覇王伝」
◆参加100円、トーナメント戦
6/29 21:00 第10回記念VF4大会「新世紀覇王伝」
◆参加100円、猛者を待ってるぜぃ!!

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54 ☎025-286-4117
6/9 13:00 第2回GGXXトーナメント
◆当日参加受付、参加費100円（女性無料）、コスプレ参加歓迎
6/23 13:00 第3回GGXXトーナメント
◆当日参加受付、参加費100円（女性無料）、コスプレ参加歓迎
6/30 13:00 兎 -野生の闘牌- 最強雀士決定戦5
◆馬最強伝説！ ジャッカルコスでお待ちしておりマス！

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737 http://www4.kiwi-us.com/~glad/
6/1 14:00 マジカルテトリス大会
6/2 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会
6/8 14:00 GGXXレディース大会
6/9 14:00 GGXX第1回寿カップ
6/15 14:00 ジョジョの奇妙な冒険大会
◆未来への遺産使用、ルール未定

中国・四国

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255
6/8 20:00 第6回VF4山陰最強決定戦
6/15 15:00 第7回KOF2001大会
6/22 20:00 第4回VF4 3on3大会
6/23 15:00 第4回ガンダムDX 2on2大会

島根県

★プレイシティキャロット島大前店
松江市学園2-28-8 ☎0852-27-6428
6/8 18:30 第1回GGXX大会 ◆2本先取のトーナメント
6/15 19:00 第4回CAPCOM VS.SNK2 ◆レシオマッチトーナメント
6/23 17:00 オラタンVer5.4大会 ◆リーグ戦

岡山県

★アミューズメントファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555 http://www.am-fantasista.com/
6/1 20:00 第1回VF4 3on3大会 ◆三人一チーム
6/9 15:00 GGXサヨナラ大会
6/16 15:00 第1回CAPCOM VS. SNK2大会
6/22 20:00 第3回VF4大会
6/30 15:00 第1回オラタン5.66大会
※詳細はHPにて

広島県

★スペースV1廿日市店
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311 http://www.koue.co.jp/v1
6/2 18:00 第7回KOF2001大会
6/16 18:00 ガンダムDX関西大会予選
6/30 18:00 第3回頭文字D大会
※詳細はHPにて。参加費無料。開催30分前まで受付

香川県

★ゲームステージビート
高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F ☎087-868-6007
6/2 19:00 第5回VF4大会 ◆使用キャラ固定の勝ち抜きトーナメント
6/6 19:00 第3回ビートマニアⅡDX 7thstyle大会
◆課題曲2曲をランダムで決定、その平均%で競います
6/16 19:00 第12回鉄拳4大会 ◆使用キャラ固定の勝ち抜きトーナメント
※すべて参加費無料

★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
6/1 20:00 VF4大会 ◆参加無料、参加してくださいお願いします
6/8 18:00 マーヴルvs.カプコン2大会 ◆なぜか今人気
6/15 18:00 MAX音ゲー祭り・好評音ゲーイベント
◆ポップン大会あり
6/23 18:00 第4回GGXXランバト ◆JB氏参加
6/29 20:00 第2回DOC大会 ◆好評第2回目!!
※すべて参加費無料

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

29

Joystick Troopers

ジョイスティック トルーパーズ

Roughnecks/
DragonLEE（作文） [illegible]（イラスト）

■プロフィール■
[illegible]氏と並んで、HEY！×8出演の[illegible]ポルシェ氏に土下座という名のリスペクトを。俺も本人の目の前でハッピー（＾▽＾）ってやりてえなぁ。[illegible]

何度言わせる。結局手前でテメエの首絞めてるだけじゃねえか。

トレジャーの実験、吉と出るか凶と出るか。

4月10日は朝からモーたいへんでした。ゲーセン何軒回っても入荷されておらず、失意のまま帰宅してネット見てみたら「2周目調整のために1週間延期」だってよオイ！

こういう時の憤りはどこにぶつければいいんでしょうか。雑誌掲載には当然間に合わないのは分かってる。メーカーは各業者に延期のファックス入れたみたいだから、百歩譲って責任は果たしたとしよう。何度言わせる。結局手前でテメエの首絞めてるだけじゃねえか。入荷1週間遅れます、って店に張り紙1枚貼るだけで客の心理はどんなに平静を保てるか。何を聞いても「分かりません」としか答えないバイト君を平気で雇ってるんだから、大手直営店も安泰だなこりゃ。インカムが良いゲームが無いから客が来ない、と責任転嫁する前にサービス業として最低限の教育ぐらいしといて下さい。

話がそれた。そんなこんなでようやく遊べた「怒首領蜂大往生」なんですが、正直、やればやるほど下手になっていく。いや、理由は分かっているんだ。ろくに進まない段階なのにボスでハイパー使ってヒット数4ケタ目指したり、コンボや蜂アイテム狙ったりするもんだから。「初プレイで4面行けたのが最高ってどういうこと？」と自問自答しつつも、この「やればやるほどプレイ時間が短くなってしまう」ゲームは、俺ルールでは良いゲーム。クリア以外の目的のための寄り道だと思えば、おのずと連コインの数も増えていくってもんですよ。弾幕避けの束の間に聞こえるBGMが示すのは、元東亜プランと元NMKの魂のコラボレーション！ コナタン[illegible]まりないっす。

そうなると前日までハマり倒していた「斑鳩」からは、どうしても足が遠のいてしまう。1回クリアしたからいいじゃんと自分を納得させるも、実は他人のプレイを見るにつけ「俺、こいつほどうまくなれないんじゃないか？」と半ば諦めていたんですね。自分のプレイじゃ1面の列車地帯で早回しは無理だし、3面の「沙羅曼蛇」じゃなかったシャッター地帯や4面前半はコンボを繋げるどころじゃない。もう、これぐらいでいいんじゃないかしら？ なんて思い始めていた。薄れてきた興味を自己の限界なんて陳腐な理由を付けてしまう自分に情けなさを感じつつ。

ところが、ここにきて事態が変わってきた。トレジャーのホームページから「斑鳩」の攻略ムービーがダウンロード可能になるようだ。この原稿を書いてる段階ではサーバーは止まっているけど、こうしたサポートをメーカーが始めることは、先が見えないアーケードシーンに一抹の光が見えた気がした。

本誌の「斑鳩」攻略記事は、紙媒体でよくぞここまで、というほど詳細まで力が入っていたものだと思う。お世辞抜きで。しかしそれは、ターン制のゲームと違ってリアルタイム入力が要求されるゲーム（カッコつけて言えば60分の1秒単位のターン制）の攻略記事の限界を示していた。連続写真でアッパー昇龍拳を解説すれば、だれでも理屈は理解できる。しかし、それをだれもが実行に移せるかというのは別問題だ。

攻略記事で仕組みと方法を理解し、動画による実践で欠落している部分を補完する。

ゲーム雑誌の編集者だったらだれでも一度は考える企画だろう。

メーカーにとって著作権がある商品を、寸分たがわずコピーできるデジタルデータ化するのは確かに諸刃の剣だ。しかし「家では遊べない」アーケードタイトルだからこそ、家庭用タイトルに比べてリスクは低いのではないか？ 何も同一タイトルをゲーセンと家で遊べるようにするだけが「ゲーセンと家庭の連動」ではないことを気付かせてくれた。ゲーセンでお払い箱寸前のタイトルに対して、再び興味を持つプレイヤーは[illegible]という[illegible]無視できないだろう。胸を張って言うよ、ウチらは確実にインカムに貢献するカタい顧客だ、って。大手メーカーではなく、業務用に進出して日が浅いメーカーが、こうした実験を始めるという点も興味深い。

売れない、インカムが悪い、客が来ない。自分の商いを傍観者の立場でボヤく者はふるいに掛けられ、堕ちていくのが運命だ。やるモンがない、とゲーセンから足が遠のく俺だって同罪だ。だからこそ職人集団トレジャーの実験がどのような流れを生むのか。期待せずにはいられない。

編集者談！ う～む、思わず納得してしまった。いつものように分かりにくくないし、締め切りもそこそこだし　って何を添削してんだか。ただ、これからのメーカー展開として感じるのは基板が売れる売れない・プレイされるされないではなく、もうひとまわり外堀を埋める工夫が必要になるってところだろう。そこは創意工夫と知恵次第だが殿様商売のままじゃ無理かもしれないね。

湾岸ミッドナイトR VS. 頭文字D

DOG FIGHT
SECOND STAGE
開発者対決　最終決着戦

前回のあらすじ

ナムコとセガロッソはドライブゲームメーカー。

ある日、「どっちが本当に速いんだ!?」とカート勝負したところ、大方の予想に反し、ナムコ側が激勝！

収まらないのはセガ・ロッソ。半年の期間で腕を磨き、敵地ナムコに乗り込んで『湾岸ミッドナイトR』にて対決を挑んだ。

結果は、ロッソ森が敵地ナムコにて勝利！ロッソ新井は3位に着け、ナムコに対しての勝敗を1対1のタイに戻した。

そして1カ月の時が過ぎ、最終決着を目指してナムコチームが敵地セガロッソに乗り込む！　勝負の女神がどちらにほほ笑むのかは、今の段階では誰にも分からない。

DRIVER紹介

NAMCOチーム

小山 順一朗

90年ナムコ入社。古くは『スティールガンナー』などのガンシューから、『アルペンレーサー』『500GP』『トラック狂走曲』『湾岸MIDNIGHT』などのドライブを手がけたナムコ大型筐体ゲーム職人。「ハイテンション・イズ・マイライフ」を貫くナムコ名物プロデューサー。

小林 景

91年ナムコ入社。『ユーノスロードスター・シムロード・シムドライブ』『リッジレーサー』アーケードシリーズ～『湾岸MIDNIGHT』を開発した、ナムコドライブゲームの雄。元走り屋。

SEGA ROSSOチーム

新井 健二

91年、セガにデザイナーとして入社。『ダークエッジ』『ジュラシックパーク』『セガラリー』シリーズ、「セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ」、プロデューサーとして『EAスポーツ　ナスカーアーケード』『頭文字D Arcade Stage』担当。ランエボⅥを乗り回すナイスガイ。

森 一浩

90年ナムコ入社。『ドライバーズ・アイ』『ウイニングラン`91』『リッジレーサー』などの開発に携わり、その後セガに移籍。「セガラリー2」「ナスカーアーケード」『頭文字D』を開発。フェラーリもバイクも乗りこなす、生粋の乗り物好き。

前回の負けでもう後が無いナムコチーム

ホームグラウンドで余裕を感じるロッソチーム

最終勝利を目指し両社の意地が今ぶつかる

レース開始前にそれぞれのタイムを計測したところ、ノーマルカーを使用したセガ・ロッソチームは新井氏が3分02秒942、森氏が2分58秒881。チューンドカーを使用したナムコチームは小山氏が3分05秒322、小林氏が3分01秒324だった。順位的には、ロッソ森氏ーナムコ小林氏ーロッソ新井氏ーナムコ小山氏の順番になる。

Round 1

セガロッソ
新井健二
LANCER Evo Ⅶ GSR［CT9A］

VS.

ナムコ
小山 順一朗
RX-7 Type R［FD3S］

攻めろ！碓氷峠

スタートで前に跳び出すランエボ！　一時は離されたナムコ小山（上右写真円内が新井ランエボ）だが、追い付いた後は何度か果敢にアタック。ゴールでは僅差だった。

直前まで愛車シビックを選択していたナムコ小山だが、戦いに臨むにあたって、RX-7［FD］に乗り換えた。「86トレノとFDが速い」という攻略担当・キャサ夫の言葉に沿った、賢明な選択だ。

戦場は、碓氷峠左回り。スタートは、AT車であるナムコ小山に対し、MT車を使ったロッソ新井が優位に立った。動揺したのか、小山は壁に接触、より差が開いていく。

しかし、後車のラバーバンドを生かし、ナムコ小山のFDもしばらくして追い付き、コーナーで果敢にアタックをかける。そのアタックに対し、新井はたくみにブロック。最後まで競り合ったが、新井がかろうじてゴールに飛び込み、ロッソ側の一勝をつかんだ。

Round 2

セガロッソ
森 一浩
RX-7 ［FD3S］

VS.

ナムコ
小林 景
RX-7 Type R［FD3S］

予期せぬ幕切れ

実はナムコ時代の師弟関係であるロッソ森とナムコ小林。しかし、今はそれぞれの立ち位置において、勝負に臨む。

スタートは、やはりMT車のロッソ森が先行。先月の「MT車有利」の攻略記事を、はからずも裏付ける結果となった。

しかし、やはりナムコの歴代レースゲームを手掛けたナムコ小林。ピッタリと張り付き、付かず離れずの位置で、逆転を狙う。

スタートでロッソ森が先行。MT車強し！

じりじり追い上げ、コーナーでは果敢に攻めたナムコ小林だが、チャンスを見出せず僅差で敗退。

コーナーでインを攻めるが、ロッソ森がアウトからかぶせて抜かせない。

しかし、勝負は無情。結果は、やはりコースを知り尽くしたロッソ森に凱歌が上がった。この時点でナムコチームは両者敗退、チームとしての負けが確定となった。

セガロッソ&ナムコレースチーム座談会

レースあってのゲーセン

ナムコ小山 ――今日は、体調を崩して風邪をひいたのが敗因でした。

ナムコ小林 今日は子供の体調が悪くて……それが気になったのが敗因でした。

――言い訳はそのくらいでいいですか？（笑）　さて、『湾岸ミッドナイトR』『頭文字D』両方が発売されましたが、「原作モノ」という部分で、いかがでしたか？

ロッソ新井 同じヤングマガジンのマンガなんですが、アプローチは微妙に違う感じがしますね。『頭文字D』はマンガファンがゲームをやっている感じですが、『湾岸ミッドナイト』は、やってからマンガに興味を持っているプレイヤーが多い気がします。『イニD』は、アニメファンもやってくれる人が多いですね。

――音楽も合わせてますよね。

ロッソ新井 8曲しか収録しなかったんですが、「曲が少ない」という反響が大きいのでビックリしました。BGMファンが多いのを予想してなかったんですね。

曲といえば、JAMMAショーで『湾岸』のクラシックを聴いた時はシビれました。

ナムコ小林 最初はクラシックで行く予定だったんです。で、古城裕三さんの家で打ち合わせしてたら、突然小山から「80年代でいこう」というアイディアが出てきたんです。最初はビックリしました。

――曲に関してはどうですか？

ロッソ森 『頭文字D』に関しては、主人公の車のチューニングが不明なんですよね。原作でも、最初のころはついていたのに、今はもう不明になっている（笑）。

ロッソ森 ゲームを作ることになって、チューニングの表を作ったんですよ。そしたら、今それをしげの先生が参考にしてマンガ描いているらしいです（笑）。

ナムコ小林 『湾岸』も、色はこちらで決めることが多かったですね。マサキ車は黄色だろう、とか勝手にイメージして決めました（笑）。

――ゲームの部分に関してはいかがですか？

ロッソ新井 正直、『頭文字D』の反響が、これだけあるとは思ってなかったですね。以前、『テスカーアーケード』を作った時、商業的には失敗だったんです。で、何かおかしいのか考えたんですが、アメリカでのインカム率などを見ると、高いんですよね。リピート率の高いゲームになっているということなので、ゲーム以外の要因があるということになる。

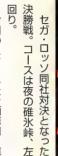
『頭文字D』は走行性能が高い、と言われてますが、これまで森が作ってきたものと基本は同じなんです。やはり、何らかのキャッチーさが無いと、お客さんがやってくれない、ということを実感しました。

ナムコ小山 『イニD』は、小中学生が遊んでいるのがすごいですね。

ロッソ新井 昔、「子供を呼ぼう」といろいろ環境を整える実験をしたんですが、やはりゲーセンはゲ

ゲー事典 「頭文字D」の対戦において、壁にコスッた場合の引き離され方にはすさまじいものがある。「湾岸ミッドナイトR」と違い、コースの幅は車二台がギリギリのところなので、原作同様、戦略性をもって刺しにかかろう。

セガロッソチーム完全勝利!!

左は、アウトから攻める瞬間。ここから右カーブとなり、インを突いている。

Final Round ファイナルラウンド

セガロッソ 森 一浩 RX-7 ∞Ⅲ [FC3S]

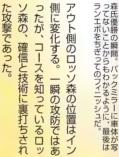
VS

セガロッソ 新井 健二 LANCER Evo Ⅶ GSR [CT9A]

セガ・ロッソ同社対決となった決勝戦。コースは夜の碓氷峠、左回り。

今回のスタートは、両車MT車。タイミングは同時に近かったが、最初の右カーブでインを突くことができたロッソ新井が先行。ロッソ森が後方となる。

しかし、このゲームにおいて車の調整を担当したロッソ森。ピタリとロッソ新井の後ろに付きつつ、虎視眈々と逆転を狙う。

一瞬、引き離されたと思われたその時、均衡は崩れた。軽い左→右のS字カーブの手前で、インを突いたロッソ新井に対し。ロッソ森がアウトからアプローチをかけたのだ。

当然、次のカーブにおいては、アウト側のロッソ森の位置はイン側に変化する。一瞬の攻防ではあったが、コースを知っているロッソ森の、確信と技術に裏打ちされた攻撃であった。

ロッソ新井は、後車のラバーバンド（加速）で追い付いたが、ロッソ森の鉄壁のディフェンスに合い、あえなく敗退した。

『頭文字D』の峠の攻防において、コースを知ることがどれだけ重要かを示した一戦だった。

森氏優勝の瞬間。バックミラーに車体が写ってないことからもわかるように、最後はランエボをちぎってのフィニッシュだ。

オマケ とどめを刺すロッソチーム

レースゲームは終わっていない!!

ロッソ歴代レースゲームの前で、熱弁を振るう4人。レースゲームの未来の一端は、この4人が担っている。

ームあり、ということですね。

ナムコ小山 いいこと言うなあ～そうなんですよね。メーカーの上層部ですら、今はUFOキャッチャーとプリクラだけがあればいい、と言う人がいますが、ゲームセンターは面白いゲームあってこそのゲームセンターなんですよ～

以前、パズルゲームのブームが起きた時、新しい客層が増えたんですよね。少しの新しさがあれば、人は来てくれるんです。レースゲームも、新しい切り口があればまだまだ客が呼べますよ。『バーチャファイター2』も、旧来のゲーム性に少しの新しい要素があったからこそ、流行ったんですよね。

キャサ夫 確かに、『バーチャ4』も『頭文字D』も、カードの功績は大きいッスね。あれが無かったら、やり込まなかったでしょう。

ロッソ森 携帯性などを考えると、カードは『イニD』の今の形がベストでしょうね。

――では、最後にファンに一言。

ナムコ小林 『湾岸R』は対戦バランスがよりよくなったので、生身の対戦を楽しんで下さい。この手応えを次回につなげたいですね。

ナムコ小山 レースゲームファンは死んで無かったですね。今後ナムコはカンパニー制になって、いいゲームをたくさん作れる状況になります。期待していて下さい。

ロッソ新井 これまではマーケティングの要望、作り手、お客さんの間にギャップがあったんですが、今後はよりユーザー視点に立って制作できればと思います。個人的には、対戦を強化したいですね。

ロッソ森 10年以上レースゲームを作ってきたんですが、まだまだ発展途上で可能性を感じますね。皆さんのインカムこそが次の作品につながりますので、よろしくお願いします。

ナムコ小林 ホントそうですね。

――ありがとうございました。

ゲー事典 三位決定戦も行なわれ、ナムコチーム同士の対戦になったのだが、なぜか小山はFDではなくシビックのカードを使用。小林のFDに対し、たとえ無謀でも、意地でも自分の育てた愛車を持ってくる姿勢は、皆の涙を誘った。試合はナムコ小林がぶっちぎりで三位入賞。あえてシビックを選んだナムコ小山の、終了後のコメント。「……カード、間違えました」

漫才をゲーム化……って わけわからんわ！

相方がボケたらすかさずツッコむ。
これが漫才の鉄則や！

昨年のAMショー、および今年2月のAOUショーにも出展されていた、ナマコ、否、ナムコが送る話題沸騰のお笑いゲーム『つっこみ養成ギプス・ナイス★ツッコミ』が6月下旬にいよいよ登場するぞ。

テーマは「漫才」。相方の話に相づちを打ったり、ツッコミを入れ、ネタ終了時に観客動員数ノルマを達成すればステージクリアだ。最大3ネタを披露できるぞ。

やったで 師匠、兄さん…

つっこみ養成ギプス ナイス★ツッコミ™

相方のおでこ、胸、後頭部にツッコミを入れながら漫才を熱演するツッコミ養成ギプスがついに登場。これで芸の道を極めるんや！

つっこみ養成ギプス・ナイス★ツッコミ	
■メーカー	ナムコ
■ジャンル	漫才ツッコミゲーム
■操作方法	ツッコミ3＋相づち1
■発 売 日	6月下旬稼働予定
■使用基板	SYSTEM 10

Text：C・LAN

テロップの色が変わったら容赦なくツッコめ！ ナイス★ツッコミの遊び方

プレイヤーがツッコむのは相方人形のおでこ、後頭部、胸の3カ所。テロップの赤い文字に合わせてツッコむんや。緑の文字はフットペダルであいづちを打つのが基本やな。正解はネタによって決まってるさかい、何度もネタの練習をしてきっちり覚えるのがベストや。タイミングにも気い付けえよ。ええツッコミ期待しとるからな。

おでこ「わけわからんわ」

おでこをペシッとたたくんや。体を張った芸人さんもおるけどな、これは手で軽く払うようにやればOKや。

後頭部「やかましわ」

相方が暴走した思たらこれが効果的や。エルボーやニーパット、頭突きなんかはいまいち効果薄いで。

胸「なんでやねん」

定番のツッコミやな。これができれば一人前や。拳で強打とか厳禁な。さりげなくやるんがかっこええで。

ペダル「あいづち」

話の流れが大事ちゅうこともある。そんなときはこれや。緑の文字が出たらしっかり頼むで。

ツッコミの種類

どのツッコミを選んだかで相方の反応も変わってくるで。打ち合わせどおりにコトを運ぶんや。

良 ← イケてる／ぼちぼち／それちゃう／アカン！ → 悪

ツッコミのタイミング

正しくツッコんでもタイミングが悪いと客足は遠のく。気持ち早めにツッコむといい感じや。

ノリツッコミ

本来ツッコむところでうなずけば、相方がアドリブでさらにボケるかもしらん。何でもかんでもツッコみゃええワケちゃうで。

アイテムツッコミ

後頭部と胸を同時にたたけば必殺アイテムで観客動員数が大幅にアップ！　温存するほど強力になる一撃必殺の武器や。

9組の人気漫才コンビが出演 魂のネタを堪能せよ！

『ナイス★ツッコミ』に登場するんは、以下の9組の芸人たちや。本年度の上方漫才大賞「ますだおかだ」をはじめ、いずれ劣らぬ猛者ぞろいや。ゲーム用に起こしてもらったネタもあるんやで。必見や！

- 横山たかし・ひろし
- シンデレラエキスプレス
- タックスース
- TKO
- ますだおかだ
- アメリカザリガニ
- オーケイ
- オーバードライブ
- オジンオズボーン

ナイス★ツッコミ グラフィティ

ツッコミのタイミングがよければ相方は「OK」してくれるが、それ以上に完璧なタイミングやと、左のような「ナイス★ツッコミ」の表示が出るんや。これができれば一人前やな。しかも「ナイス★ツッコミ」が連続で続くと芸人ランクが大幅アップ、会場のボルテージもうなぎ昇りや。初めて見たときはビビるかもしらんが、そのうちクセになるでホンマ。

インプレッション

漫才を聞くだけでも素直に面白い。ギャラリーも対等に楽しめるので集客効果も非常に高そう。最終的に覚えゲーになるが、定期的にネタを増やせば万事OK?

ゲー事典 「ナイス★ツッコミ」は三つのネタを演じ切れば、漫才グランプリ優勝でゲームオーバーとなる。ただ、2面以降は正解をきちんと踏まえた上で、ほぼOKを出さないとなかなかノルマを達成できない。アイテムの使い方がカギか？　とはいえ、1ネタだけでも十分やり応えがあり、ミスを連発しても途中でゲームオーバーになることは無いのでその点は安心。

レアカラーの発生条件は!?

今回は、犬種ごとに隠されたレアカラーを一挙紹介。レアが産まれる条件は、まったくのランダム。子供をい〜っぱい作っていけば、産まれるかも？　カラーは、交配させる親犬の種類で限定される。例えばM.ダックスとチワワなら、シルバー＆タンのダックスか、パンダのチワワの可能性がある。また、レアカラー犬を交配させると、レアカラーを受け継いだ別種類の犬が生まれる事もあるらしい。ピンクブルドッグと柴犬で、ピンク柴が産まれる可能性もあるのだ。個性的な犬が欲しいなら、レアカラーをさらに交配させて、オリジナルの毛色を作り出しちゃおう！

交配の手順

交配には、両親となる2枚のカード（一枚でも可）と、産まれてくる子犬のデータを入れるカードが必要。愛犬が成長したら、チャレンジしてみよう。

レアカラーは、本当に希少。大切に育ててあげてね。

運が良ければ、レアカラーの子犬が生まれるぞ！

両親となる成犬のカードを用意して、子供を作ろう。

[illegible]のレアカラーは手に入れた？

dogstation™

今回は隠されていたレアカラーを、一挙に紹介。子供をつくって、レアカラーを手に入れよう！

ドッグステーション
- ■メーカー：コナミ/コナミマーケティング
- ■ジャンル：キーボード入力式ペットゲーム
- ■操作方法：タイピング
- ■発売日：2002年3月(稼働中)
- ■使用基板：専用基板

背中に灰色と黒のまだら模様を持つ、現実に存在するレアな毛並みなのだ。

あゆもお気に入りのヒョウ柄（古い？）。育つと格好良くなりそう。

なんとも愛らしい、パンダ柄チワワ。実際にいたら、人気者間違いなし！

背中にしっかりとシマ模様が入ったセントバーナード。けっこういいかも。

ピンクのブルドッグとは、かなりショックキング（笑）。ブタ？　との指摘が……。

個人的に、茶ブチのラブラドールって、毛色のランク的にはハズレな感じがする。

ラブラドールレトリーバー

黒ミミのビーグルって… …似てるよね。屋根の上で寝ているアレに……。

あやかのお気に入り

私のお気に入りレアカラーは、黒ミミのビーグルかな。なんかスヌーピーみたいでカワイイじゃないですか〜、あの垂れた黒いミミが（笑）。

でも個人的にはカンガルーとかウサギとか、犬以外の生き物が欲しかったかなぁ。あ、でも、犬からウサギが生まれてきたら、やっぱりショックかも……。

なかなか勇ましい、トラ柄の柴犬。カワイイさとカッコよさの中間？

悪魔たちに弾丸をくれてやれ！

DEMON FRONT

©IGS
Text：ももやん

特殊操作
- ジャンプ中、レバー下＋A →真下に撃つ
- Aボタン押し続けて放す →オプション攻撃
- Bボタン押し続ける →ジャンプ滞空時間延長

基本操作

レバー右・右へ進む	Aボタン・メインショット/接近攻撃
レバー左・左へ進む	Bボタン・ジャンプ
レバー上・真上に撃つ	Cボタン・ペット盾ON/OFF
レバー下・しゃがむ	

地球から、はるか離れた惑星で繰り広げられる、悪魔との大戦争！　ペットを引き連れ、群がる悪魔たちをなぎ倒せ！

デーモンフロント
- ■メーカー：IGS
- ■ジャンル：アクション
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発売日：2002年6～7月予定
- ■使用基板：PGM SYSTEM

ペットを成長させろ！

一見、よくあるタイプのアクションゲームだが、デモフロの特徴はペット（オプション）の存在にある。ショットボタンを押しっぱなしにすると、ペットはチャージ状態になる。この状態でボタンを離すと、攻撃を仕掛けてくれるのだ。ペットの攻撃はキャラごとに異なるので、下のキャラ解説を読んでほしい。ペットはCボタンでバリアになる。ほとんどの敵弾を防御できるが、攻撃を受け過ぎるとペットが消えてしまう（次の面で復活）ので注意。

ペットと自キャラのショットは、敵を倒すことで成長するぞ。ペットか近距離攻撃で敵を倒すとハートが出、これがペットの経験値となる。ショットで倒したときに出るドクロは、メインショットの経験値となるのだ。ペットは9レベル、ショットは3レベルまで成長するぞ。

二人協力プレイ中、ペット同士が近い状態で同時にペット攻撃を行なうと、画面全体への協力攻撃となる。協力攻撃中は無敵なので、うまく活用してもらいたい。

Aボタンため押しで発動する、ペット攻撃。レベルが上がると進化し、強力になるぞ。

ペット盾は、攻撃を防いでくれるが、やられ過ぎるとペットが消滅してしまう。

接近攻撃やペット攻撃で倒すと、ペットの経験値となるハートが出るぞ。

鍵と秘密アイテムを探せ！

このゲームの隠れた楽しさは、秘密の鍵とアイテムを探し出す事だ。各ステージには鍵とアイテムが一つずつ隠されており、これをすべて集めなければ真のエンディングには辿り着けない。鍵と、アイテムが隠された部屋への入口は、ステージごとに意外な方法で隠されているので、画面中をくまなく探していこう。

なかなか見付からない、鍵。各ステージに一つ隠されているのだが、全部探し出せるかな？

秘密アイテムは、隠し部屋に隠されている。入口を見付けてアイテムを集めよう。

インプレッション

基本はオーソドックスなアクションなので、初めから問題なく楽しめます。で、結構面白いのが、鍵と秘密アイテム探し。なかなか見付けられないので、気になって何度もプレイしちゃうかも。

協力攻撃は、キャラの組み合わせによって演出が変わる。鍵探しにも便利だ。

ボスはなかなか手強い。ペット攻撃とバリアを有効に使っていこう。

長距離追尾型 Sara

サラは水を操るウサギのようなペットを装備。ペットの攻撃は誘導弾。弾消し性能は無いが射程が長く、誘導性能も有るので成長させればボス戦で力を発揮するだろう。

中距離攻撃型 Jake

ジェイクは炎を操るペットを装備。ペット攻撃は、前方に吹き出す強力な炎。射程は短いが、攻撃判定が持続し、敵弾も消せるので使い勝手がよい。万能型キャラだ。

中距離拡散型 Maya

マヤは、風を操るインプのようなペットを装備。ペットの攻撃は、3方向へのワイドショット。攻撃力は低いが、広い範囲をカバーしてくれるので、ザコ戦で力を発揮。

近距離防御型 Dr.J

Dr.Jのペットは電気を操る、メカのようなペット。ペットは、一定時間周囲に電撃を放射可能。攻撃範囲は極端に狭いが、敵弾を消せるので、防御的な使い方が可能だ。

斬り捨て御免!!

魔斬

MAZAN Flash of the Blade

頼れるものは己の腕と一本の刀。妖怪屋敷に乗り込み、群がる魑魅魍魎を斬り伏せろ。

-MAZAN Flash of the Blade-
■メーカー:ナムコ
■ジャンル:剣劇アクション
■操作方法:刀型インターフェース
■発 売 日:2002年7月予定
■使用基板:NAOMI

Text:C・LAN

※画面は開発中のものです。

華麗な剣さばきで妖刀を滅せよ!

刀型コントローラーを駆使し、魔物を斬りまくるゲーム『魔斬』。

基本の「斬る」動作だけでも角度や強弱で多くのバリエーションがあり、刀をかざせば防御も可能。

重要なのが、刀を払うことで相手を無防備にする『武器払い』。払い後に攻撃するとザコ敵なら一撃で倒せる。攻撃以上に防御が重要なのだ。

妖怪どもがのさばる屋敷が、闘いの舞台。橋幻魔の活躍やいかに。

STAGE 1 ダイジェスト

剣の名門、芦屋家の屋敷で起きた異変の原因究明がステージ1の内容。ここでその流れを紹介しよう。「その二」の途中にある妖石を斬るかどうかで展開が二通りに分岐するぞ。「その三」が終わると、すべての敵を一撃で倒せるボーナスゲーム、一撃必殺モードがプレイできるぞ。

その一 突入!化け猫屋敷

まずは小手調べ。壺などのオブジェクトも積極的に破壊しよう。

その二 あやかしの目覚め

天井を突き破って巨大な足がドスン! 急いで斬りまくるべし。

その三 封じられた地下蔵

地下では大口のカエルのような敵が登場。鋭い爪で攻撃してくる。

その三 妖虫の蠢き

石像の間から出現する骸武者たちを倒すと、一つ目の羽虫の群れが。

その四 妖怪宴の間

この場面は部屋の壁一面に目玉が出現。屏風の絵や着物、襖など、人ならざるものが実体化して次々を襲いかかってくる。猛攻をしのぐことができるか。

その五 妖刀「猫夜叉」

1面ボスは、猫侍と化した芦屋家当主。息つく間もない引っ掻き攻撃が強烈。刀攻撃はフェイントを多用し、見切りにくい。飛び道具は、冷静に刀をかざして弾こう。

ひねくれムサピィ NO.2.5 作・ニセ真鍋

Musapey's Choco Marker™

今月は、兄貴のムサピィと弟のムサッパが、チョコまみれの争いを繰り広げる2P対戦モードについて見ていこう。特殊消しで相手に攻撃できるぞ!

2P対戦勝利の条件

2P対戦では、相手よりも先にボスを消した方の勝ちとなる。もし、制限時間内に2人ともボスを消せなかった場合は、残っているチョコの数が少ない方の勝ちとなる。一刻も早く、猛然とチョコを消してボスを目指そう!

Text:閃屋

これが2P対戦モードだ!

二分割画面で、隣の相手と熱く戦おう! 基本のルールは一人プレイと同じ。チョコの消し方によっては、相手の邪魔をすることもできるぞ。

ムサピィのチョコマーカー
■メーカー:エコールソフトウェア/セガ
■ジャンル:知感パズル
■操作方法:1レバー+2ボタン
■発 売 日:6月中旬稼働予定
■使用基板:NAOMI(GD-ROM)

特殊消しで相手にチョコを送り付けろ!!

2P対戦では、相手側にチョコを送り付けることができる。その方法は、特殊消しなどを利用して、一気に大量のチョコを消すというもの。特殊消しとは先月号でも紹介した通りで、チョコを連鎖させて消したり、切り離したりする消し方の事だ。ひたすらボスを目指して消し進むもよし、相手に邪魔なチョコを送り込むべく、自作自演で大量に配置したチョコを一気に切り離すもよし。対戦する相手によって、戦法を変えていく技量も望まれる。チョコを激しく送り合えば、兄弟喧嘩の火花が散るぜ!!

ムサピィ(1P)「今だ、大量切り離しだぜ、覚悟しろよムサッパ!!」

ムサッパ(2P)「チョコが降ってきた、えーんヒドイよ兄ちゃん!」

ゲー事典 2P対戦を始めるに当たって席に着いたらまずは、ひねムサピィばりの睨みを相手に送り、威嚇しつつ戦いの舞台となるステージを選ぼう。ステージ数はかなり多く、それぞれのステージに酒の名前がついており(何故?)、ステージの概要は名前からは全く想像がつかないぞ。真鍋社長かムサピィか、酒好きなのはどっちだ!? 答えは来月号を待て!!

さらにポップに新装開店！ 末広がりの第8弾、いってみよう！

幅広い年齢層とあらゆるユーザーを巻き込む間口の広さで快進撃を続ける『ポップンミュージック』シリーズに、期待の最新作が登場したぞ！ 第8作となる今回は、恒例の新曲追加だけでなく、ユーザーをもっともっと楽しませる新モードがたっぷりと追加！ ポッパーのみんなはもちろん、誰もが楽しめる話題の最新作――この2002年、最大の大本命!?

Text：ししゃもズ

pop'n music 8
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発売日：2002年5月30日
■使用基板：――

ゲー事典 上で紹介している"すごろく de 8"は、「6」の時に開催された"STEP UPキャンペーン"や、「7」の時の"ビンゴ de 7"の後継企画なのだ。ゲーセンに通うポップンプレイヤーみんなで力を合わせて、いろいろなお楽しみ要素を出現させよう。ゲーセン単位での団結力&友情パワーが必要となるので、今からチームワークを育んでおくのもいいかもしれないZO！

ガッツリ増えた新曲、その一部を公開!

「[illegible]一秒も早く知りたいケロ!」というせっかちなアナタ! ここでは「8」[illegible]
[illegible]実力派アーティストや話題作ぞろいで、早くも手が動いちゃう[illegible]

ジャンル	[illegible]	アーティスト
メロパンク	pure	Des-ROW+1
昭和ワルツ	HONEY-BEE	亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat.MAKI
ジグ	Tir na n'Og	WORLD SEQUENCE
ハウシーポップ	会社(セカイ)はワタシで廻ってる!?	新谷さなえ
J-R&B3	Can't Stop My Love	Yumi Kawamura
ピアノロック	マリンドライブ	Oh,la,la !
ピラミッド	永遠という名の媚薬	THE NEXT FILE
サイケ	L.A.N.	Kiddy & Sunshine Lovers
ヤキュウロック	恋のキャッチボール	good-cool feat. すわひでお
パワーフォーク6	Fashion ～ver.1～	新堂敦士
フレッシュ	チェイス!チェイス!チェイス!	パーキッツ
タッチ	タッチ	新谷さなえ
セケン	渡る世間は鬼ばかり オープニングテーマ	──
ヒーロー	ヒーロー ～HOLDING OUT FOR A HERO～	REIKA
カレー	日本印度化計画	筋肉少女帯

まだまだ新要素が盛りだくさん!!

新曲や新モードがこれでもかと追加された『8』だが、もちろん[illegible]パワーアップ&超進化を遂げている。

『6』から導入されて、全国[illegible]たき込んだ「バトルモード」はイナセなパワーアップを遂げ、ポッパー腕試し道場ともいえる「[illegible]」にも[illegible]はなりますまい。

[illegible]

謎が謎を呼ぶ『8』の秘密！ 次号で徹底解説!!

期待とまだ見ぬワクワクに胸躍らせる読者諸氏も多いだろう。みんながこの号を読むころに『ポップン8』はお目見えしているはずだ。足しげくゲーセンに通って新モードをチェックするも良し、お気に入りの楽曲を見付けるべく、ひたすらプレイするも良し。

今月紹介した以外にも、『8』にはいろいろな秘密が隠されているという。例えば、去る3月30日に開催されたライブ"ポップンミュージック☆アーティスト大集合!"の模様も、どこかに収録されているとか……。気になるでしょ!

上記の新曲の中には、先日のポップンライブで先行お披露目された曲も入っているのだが、どれもハズレ無しの名曲ぞろい! まだ未聴の人は、思いっきり期待してくれていいぞ。さらに版権曲には、開発チームに蔓延するカレーブームが招いたであろう"日本印度化計画"が入っていて、とっても野心的! とにかく、一刻も早くプレイしてみたいものれーす。

ポップンな関係 No.14

pop'n music ロック魂 2002

新堂敦士、総攻撃(フルパワー)!!

1stアルバム「君を壊したい ～Triple Zero～」[illegible]インタビュー!!

最新シングルの「サムライ・シンドローム」がオリコン45位にチャートインし、人気・実力ともに最高潮の盛り上がりを見せているアーティスト・新堂敦士。6月26日、これまでの音楽活動のすべてと新堂敦士の「今」を凝縮した1stアルバムがついにリリースされる！　新堂敦士、当コーナー4度目の登場だ！

1stアルバム収録真っ最中のインタビューですみません(笑)。ご近況はいかがですか?

新堂　歌ってますね！　一生懸命、徹夜で詞を書いてますよ！　すごい集中力でシャーペン握ってガーッとやってます。二日前にも一曲出来たばかりやしね。

――新堂さんの作詞スタイルは、どんなものなのでしょうか?

新堂　部屋の明かりを暗めにして……目は悪くなりますよね(笑)。それから、コーヒーが大好きなんでメ～チャクチャ飲むんですよ。インスタントに砂糖を2杯入れた甘～いヤツ。クリームは無しです。そんなんで集中してるんで、作詞後はタバコとコーヒーで口の中がウニャウニャになってます(笑)。

そんな状態で書かれた：ポップン8の収録曲「Fashion」についてですが。

新堂　そうスね。この曲は今までの流れも汲みつつ、ちょっと挑戦的で、でもパワーフォークみたいな……まあ、ほかの誰にも例えられない「新堂らしい」曲ですね(笑)。

「Fashion」は自信作であり、かなり苦心した曲なんですわ。というのも、自分が「いい曲ができた！」と思う時って、「作詞から作曲まで何回サブイボが立ったか」というトコロなんですよ。感覚的にゾクっと来る感じ。一回もサブイボが立たなかったらもう一度作り直そう、みたいなね。

「Fashion」の場合は、一回完成した時点でゾクゾク立ってたんですが、「もっとサブイボ立つんちゃう?」とまだ納得いかへんのですわ。そのせいで最近、寝不足(笑)。それだけムキにさせられる曲ですね、曲がボクを呼んでいる、「もっとアレンジしてくれ」と(笑)。

そんなワルイ子の「Fashion」や「サムライ・シンドローム」を引っさげてのツアーも決定してます。日程や場所は未定ですけど、こっちも楽しみにしていてほしいですね。

アルバムのタイトルに「君を壊したい ～Triple Zero～」にはどんな意味が?

新堂　タイトルはどうしても「君を壊したい」にしたかったんスよ。まあ、「なんか変だ！」で²Nazo鈴木さんに声を掛けてもらったわけなんですけど、そのころは何ちゅうか、遠慮があったんですよ(笑)。「君を壊したい」の場合はデモテープも無しで、いきなり収録現場に曲を持っていったんですよね。それで曲を聴いた²Nazo鈴木さんが「おっ、いいじゃん」って(笑)。だから、「君を壊したい」から急に運命が転がりだしたというか、今の新堂敦士が始まったと言えますね。

きっかけは「なんか変だ！」で、始まりは「君を壊したい」って感じですか?

新堂　おっ、ええこと言ったな～(一同笑)。

――副題の「Triple Zero」というのは?

新堂　自分の中で今回のアルバムは新スタートというか、「すべての蓄積カウンターをゼロにしよう」という意気込みがあるんですよ。ここから「さあ、行こかー！」って感じで。あと、タイトルを考えていた時期、ちょうどTHE つんくビ♂トのメンバーでトランプが流行ってまして、「ほい、トリプルエース」みたいな(笑)。そこから「Triple Zero……かっこええな～」と。

人生初のアルバムについてご感想を。

新堂　濃いっすね～(爆笑)。今までやってきたたくさんの曲からベストの曲を選ぶわけですから、そりゃ濃くなるわ～(爆笑)。

曲の選別から曲順まで構成に悩みそうですね。

新堂　安易な構成はイヤなので苦労しましたね～。メッチャ時間をかけてナンバーと曲順をチョイスしましたよ。シチュエーションもいろいろ想定して、ドライブ中に聴くならこうして……とかたくさん。

まあ、最終的にはボク自身が欲しくなるアルバムを考えて作ったわけですよ。なので、「君を壊したい ～Triple Zero～」を通して聴くのが新堂敦士イチオシ構成です。でも、みんなは好きな順番に聴いてね(笑)。

それではアルバムの聴きどころを……。

新堂　(間髪入れず)全部です(笑)。一切捨て曲無しの全戦闘能力で総攻撃っちゅうか、Zeroからの大逆襲っちゅう感じですわ。「今」の新堂敦士の魂込められまくりのアルバムなので、心してかかってこいというか(笑)。一家に3枚、いやアルバムやから2枚でええわ(笑)、買って下さい！　聴く用に1枚、無くしたとき用に1枚。

では、最後に読者へメッセージを。

新堂　今、アルバム収録のラストスパート中で頑張ってます!!　みんなの「人生の一枚」になるよう悩みに悩んで調整してますよーっ、いやホンマにやつれたしね(笑)。でも、ほぼ完成形が見えてきたんで、リリースされたら一度聴いて下さいね。っていうか、一回聴いてみろ、コノヤロー！

君を壊したい ～Triple Zero～

【収録予定曲】
君を壊したい
Shake！
君が好きだよ ～守って守ってあげるから～
Lover Soul
a day with a snow ～ある白雪が～
Fashion
The Z〈ザズ〉
なんか変だ！－albumver.－
Rainbow
Candy pop

6.26 on sale
POCE-7301　¥3,059(税込)
初回特典:オリジナルフォトカード封入
発売元:KME WAVE　(株)コナミミュージックエンタテインメント
販売元:ユニバーサルミュージック(株)

CHARACTER FILE No.12

John-A-Chopper

ジャンル名
YAKYU ROCK
曲名
恋のキャッチボール
アーティスト名
good-cool feat.すわひでお

人気球団(一部地域で)ピンクポッパーズのラブリーマスコットキャラクター。恋も野球も連日連戦連勝街道まっしぐらに邁進中！

うれしいことに今回初めてすわさんのボーカル収録に立ち合わせてもらいました。先日のポップンライブやライブレポからお分かりの通り、ポジティブパワーあふれるすわさんのパフォーマンスはとてもステキでした。
そして、その場のノリで考えてしまったらこんな感じに。100%無邪気なファンシーさとラブラブさが、どこかで間違えてかえってあやしくなってしまった、がテーマなのです。(shio)

POP'N NEWSPAPER

ポップン最新グッズ、6月に登場！

かわいい新グッズが「こなみるく」に登場！　ポーチは6月15日、ハンドタオルとハンドミラーは22日に販売開始だ。e-こなみるく(コナミスタイルドットコム内　http://www.konamistyle.com/)でも購入できるよ！

ポーチ（青／赤／黄の3タイプ）
各¥800

ハンドタオル
（青／赤／黄の3タイプ）
各¥600

ハンドミラー
（青／赤／黄の3タイプ）
各¥800

ポップンなプレゼント

今月は1stアルバムについて熱く語ってくれた新堂敦士さんの直筆サイン&メッセージ入りポラロイド写真を、抽選で3名の超幸運な方にプレゼント！　200ページの応募要項をよく読んで送ってね。

新堂敦士のサムライ症候群(シンドローム)

その14

～そりゃあーたッ！『君を壊したい～Triple Zero～』っちゅ～ことで……の巻

いやぁ～ッ。一体全体、なんなのさ？　っちゅーことでね。ん～ま、暑なったり、寒なったりしよるわけですよ。なんなん？　これ？　ん～ま「服、迷うやろーッ！」っちゅ～ことですよ。
で、とうとう来たぜーッ！　アルバム！　初やでッ！　初ッ！　唄ってるでぇ～ッ！　タイトルが、『君を壊したい ～Triple Zero～』ということで……。いいじゃないですかーッ！　現在の新堂敦士が、ンギュ～って詰まった、集大成的な軽いベストアルバムになると思います。まじで、いいと思う。もう今すぐ欲しいもんッ！　ん～まッ！　ぜひぜひッ！　いや、絶対×∞、聴いてやって下さいね。
そして×2、先月大騒ぎした通り、このコラムも5クール目に突入してるわけなんですが、そんなさなか、さっそく、まことにめでたい、本当にうれしいことがありました。先月発売された、このコラムと同タイトルのハイパー縁起モンの新堂敦士・ニューシングル『サムライ・シンドローム』が、なんとオリコン初登場45位になりました。新堂としても、初の左ページ乱入ッ！　ってことで、スタッフ一同、本当に喜んでおります。本当に、皆さんのおかげだと思います。読者の皆さんの中にも、買ってくれた人もいると思います。この場も借りて……、本当に、ありがとう。

本誌読者の皆さんから寄せられたハガキに目を通す新堂さん。いつもすべてのハガキに目を通してくれています。

プライズワンダーランド

5～6月は、いろいろ楽しいグッズが出ちゃいます
でも、なんだか「頭文字D」特集な気分でもあり……

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。

ぬいぐるみ：首などのくびれた箇所が狙いめ。

箱タイプ：側面の穴か、ミゾの隙間を狙おう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル長細型：細目なので本体も狙える。簡単め。

1 スーパーロボット大戦 フィギュアマスコットA

バンプレスト・6月登場・10種

最新作「IMPACT」の発売で盛り上がるスパロボのキーホルダーだ。シリーズへの登場回数が少ないザンボット3など、幅広いチョイスがウレシイ。どんどん集めて、キミだけのスパロボ軍団を作ろう！

機動戦士ガンダム フル可動MS PART2

バンプレスト・6月登場・5種

ファーストガンダムの全身可動フィギュア第二弾。今回は、リアルタイプのガンダムに加えて、水陸両用モビルスーツ4種が登場だ。

仮面ライダー フレキシブルアクションキーホルダー

バンプレスト・6月登場・4種

ダブルライダーキックもばっちし！

ライダー1号&2号、V3、ライダーマンの可動フィギュア。サイズは10センチ程度と小振りだけど、ライダーマンにはロープアームもしっかり付属してたりしてソソル。

4 「ストレイシープ」カモミールティーセット

タイトー・6月登場・3種

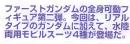
ポーのティーコゼ&ポット、メリーのティーコゼ&ポット、コースター&ティーカップの、全3種類！　かわい過ぎ！

5 黒ひげ危機一発 携帯ストラップ

セガ・6月中旬登場・3種

携帯ストラップに、懐かしい「黒ひげ危機一発」ゲームがドッキング。こんなにちっちゃくても、剣を刺すとちゃんと黒ひげが飛び出すぞ。

6 あずまんが大王 キーチェーンマスコット

セガ・6月中旬登場・6種

あずまんがキャラターの、表情豊かな表情を捉えたマスコット。どの娘の顔も、いまにもセリフが聞こえてきそうな……。

7 頭文字D ラジコン・バトルステージ（コンプリートvol.1）

SK JAPAN・入荷済み・5種

コミックもゲームも大人気の「イニD」のラジコンが登場。もちろん、リモコンで操作も自由自在。下の2種の86はライトが光るぞ。お店にはもう入荷しているハズ、取り逃すな。

品切れ必須！ 急いで手に入れろ!!

8 頭文字D パッシング・テールキーホルダー

SK JAPAN・6月上旬登場・5種

夜のバトルも安心だ！

「イニD」に登場する5台の人気マシンをキーホルダー化。フロントのライトに加えて、リアのブレーキランプも点灯するのだ。

9 PROJECT ARMS BIGフィギュア白兎グレードアップ

SK JAPAN・6月登場・2種

カラーは、アニメ版とオリジナル版の2色

コミック連載が感動の最終回を迎えた「ARMS」から、剛士ことホワイトラビットのPVC&ABS製フィギュア。大きさは約19センチ。広げた翼が迫力だぞ。

10 PROJECT ARMS ロッキングキーホルダー

SK JAPAN・入荷済み・4種

その右手がつかむモノは？

アームズ戦闘状態の腕をモチーフにしたキーホルダー。ジャバウォックのランチャー形態や、ナイトのソード形態など、全部で4バリエーション。鋭い爪がカッコイイ！

11 頭文字D リストウォッチ

バンプレスト・6月中旬登場・4種

バンプレストからは、「イニD」のリストウォッチがリリース。クールなメタルバンド仕様と、手軽に使えるレザーバンド仕様。どっちを狙う？

12 超時空要塞マクロス 完全変形スーパーバルキリー

バンプレスト・6月中旬登場・3種

増加パーツ装備状態でも変形可！

プライズながら、パーツ差し替え無しで変形する驚きのバルキリー。VF-1Sタイプの頭部など、追加パーツも豊富だ。

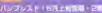
13 新世紀エヴァンゲリオン ハイグレード夏服フィギュア

セガ・6月下旬登場・2種

どっちがお好み？

夏だから、アスカと綾波も夏服になりました。イラスト/藤田幸久氏、原型/あげたゆきを氏のコンビで誕生した、約30センチのビッグフィギュアなのだ。

14 ルパン三世 プロペラ扇風機

バンプレスト・6月上旬登場・2種

ルパンが飛行機に乗った置物……と思ったら、なんと扇風機。ちゃんとプロペラが回転して、涼しい風を届けてくれるぞ。

プライズコンプリートプレゼント

今月もたくさんありますよ。200ページのプレゼントコーナーに応募してね。

- 1 スーパーロボット大戦 フィギュアマスコットA
- 3 仮面ライダー フレキシブルアクションキーホルダー
- 4 「ストレイシープ」カモミールティーセット
- 6 あずまんが大王 キーチェーンマスコット
- 9 PROJECT ARMS BIGフィギュア白兎グレードアップ
- 10 PROJECT ARMS ロッキングキーホルダー
- 14 ルパン三世 プロペラ扇風機

さぁ！ キミも馬主になろう!!

GI-WINNING SIRE™

© 2002 KONAMI

コナミが贈る新たなる「GⅠ」。それがこの「GⅠ-WINNING SIRE」だ。通常の馬券ゲームだけでなく、馬の育成も可能なので、馬主になる楽しさも十分に味わえるぞ。 Text：MOMO

ジーワンウイニングサイアー
- ■メーカー：コナミ/コナミマーケティング
- ■ジャンル：大型競馬マスメダル機
- ■操作方法：タッチパネル
- ■発 売 日：2002年3月（稼働中）
- ■使用基板：－

メダル「始めてみよう」物語

競馬にチャレンジ

メダルゲームの花形である競馬ゲーム。ミニチュアの馬と巨大なプロジェクターを備えた、コナミの競馬メダルゲーム最新作が、この『GI-WINNING SIRE（以下GIWS）』だ。

この『GIWS』の操作方法はタッチパネル方式なので、表示内容の意味を覚えてもらい、触れるだけの簡単操作。ゲームのルールさえ覚えれば、楽しく遊べるぞ。

遊び方はレースの勝ち馬を当て配当を得る通常の「馬券ゲーム」と、持ち馬を育てる「育成ゲーム」の二つに分かれている。まずは「馬券ゲーム」の遊び方を解説しよう。

勝ち馬予想には、情報がすべてだ！

❶……これから行なわれるレースのクラス（GⅠ、GⅡ、GⅢ、OPEN）・名称、レースの距離、馬場状況、レース場の全体図などが表示されている。その中でも重要なのがレース距離だ。各馬には短・中・長距離と得意な距離がある。馬券予想には欠かせない情報だ。また、馬場状況やコースの向きなどにも影響を受ける馬もいるのだ。そこまで見抜ければ的中率がアップするはずだ。短・中・長距離馬の目安となる距離は、左ページの囲みを参照してくれ。

❷……出走馬の名前、脚質、性別、斤量、騎手、過去6戦の戦績、調子、コメント、オッズが表示されている。これを見て予想を立てるのだ。競馬初心者は、予想とオッズを頼りにしていいだろう。予想欄に表示されるの記号の意味は、ページ下の欄外を見てほしい。3人(?)が予想を出しているので、◎が集中している馬は高確率で勝つと思っていいぞ。オッズは、その馬が1着を取ったときに賭けた（BETした）メダルが何倍になるかを示したもの。当然ながら、人気の高い馬（=勝つ確率の高い馬）はオッズが低い。これで一番人気が分かるはずだ。手堅くいくなら、オッズの低い馬を中心に賭けるのがいいだろう。

馬に夢を託せ、メダルをBETしてみよう

❸……単勝勝ち馬にBETするボタン。単勝とは、1着になる馬だけを予想する賭け方。賭けた馬が1着にならなければ、メダルは払い戻されない。単勝は予想がしやすいので、オッズは低めになっている。

❹ ボックスBET。二つ以上のボタンをチェックした状態でBOXBETボタンを押すと、その組み合わせすべてにBETされる。例えば1、3、5とチェックを入れてボタンを押すと、1－3、1－5、3－5にBETされるのだ。複数の馬が予想に上がってきたら、このボタンを使ってみよう。

❺ 流しBETを簡潔に行なうためのボタン。この番号ボタンを押すと、その番号の馬を軸にしたすべての組み合わせがBETされる。例えば写真の5番を押せば、横軸の1－5から縦軸の5－10までBETされるのだ。

❻ 連勝複式のBETボタン。連勝複式とは、1着2着に入る馬を予想して賭ける方法なのだが、1着2着の順番は関係ない。例えば3－4に賭けた場合、3番が2着、4番が1着でも（もちろんその逆でも）かまわないのだ。両方が2着以内に入れば当たりになる。これがオーソドックスな競馬の賭け方となるので、覚えておこう。

❼……連勝単式画面（右写真）への切り換えボタン。連勝単式とは、1着2着を着順どおりに予想する方式。予想が難しいため倍率も高い。

❽……BET数切り換えボタン。ボタンを押すと1→3→5→10と変化する。1カ所に最大50BETできる。

レーススケジュール

競馬は1年間に多くのレースが行なわれる。当然『GIWS』でも左表のようなレーススケジュールが組まれているのだ。自分の馬を育てる場合にはレースのスケジュールと調教スケジュールをしっかり頭に入れてプレイする必要があるのだ。

やっぱり馬を育てるからにはGⅠ制覇を目標にしよう。

レース名	クラス	距離
一月		
京都金杯	GⅢ	1600m
アメリカJCC	GⅡ	2200m
共同通信杯	GⅢ	1800m
二月		
シルクロードS	GⅢ	1200m
京都記念	GⅡ	2200m
中山記念	GⅡ	1800m
阪急杯	GⅢ	1200m
三月		
チューリップ賞	GⅢ	1600m
弥生賞	GⅡ	2000m
中京記念	GⅢ	2000m
アネモネS	OPEN	1600m
クリスタルC	GⅢ	1200m
フィリーズレビュー	GⅡ	1400m
阪神大賞典	GⅡ	3000m
若葉S	OPEN	2000m
スプリングS	GⅡ	1800m
高松宮記念	GⅠ	1200m
ダービー卿CT	GⅢ	1600m
大阪杯	GⅡ	2000m
四月		
ニュージーランドT	GⅡ	1600m
桜花賞	GⅠ	1600m
マイラーズC	GⅡ	1600m
皐月賞	GⅠ	2000m
フローラS	GⅡ	2000m
青葉賞	GⅡ	2400m
スイートピーS	OPEN	1800m
天皇賞（春）	GⅠ	3200m
五月		
京都新聞杯	GⅡ	2200m
プリンシパルS	OPEN	2200m
NHKマイルC	GⅠ	1600m
京王杯スプリングC	GⅡ	1400m
目黒記念	GⅡ	2500m
オークス	GⅠ	2400m
金鯱賞	GⅡ	2000m
ダービー	GⅠ	2400m
六月		
安田記念	GⅠ	1600m
ファルコンS	GⅢ	1200m
エプソムC	GⅢ	1800m
宝塚記念	GⅠ	2200m
ラジオたんぱ賞	GⅢ	1800m

予想の記号の見方．◎=本命：一番勝つ確率の高いであろう馬。○=対抗：本命ではないが、十分に勝つ可能性のある馬。▲=単穴：勝つ確率は低いが、上位に食い込んでくる可能性のある馬。×=連下．勝つことはないだろうが、上位に食い込んでくる可能性のある馬。この記号とオッズ、コメントを元に予想を立ててみよう。

アルカディア版

コナミ（座間）4月26日 馬主になった日

馬でも育ててみませんか

犬の次は馬。イヤそういうわけではなく、馬を上手に育成すれば、BIGWINを手に入れられるチャンスがあるとか。そんなわけで、馬主になってみました。

強い馬ください

4月26日、コナミにて『GIWS』の取材をしていると、編集担当のおじゃがニヤケながら私の隣のステーションに座った。そして誇らしげにカードを差し込み、ゲームを始める。「そのカードは？」と問うと「自分の持ち馬ですよ～。Mやんさんは持っていないんですか？」との憎らしげな返答。この男、前日にコナミにやって来て、馬を育てていたらしい。職権乱用である。

「それじゃ、取材用に馬を育てて下さいよ」とカードを渡された。馬の育成にはエントリーカードが必要で、これが無いと記録の保存ができないのだ。ちなみに、このカードは購入したお店以外では使用できないので注意してもらいたい。

カードを差し込んでプレイを始めると、名前決めやトレーニングセンターの選択があり、いよいよ馬購入となるのだった。画面には4頭の馬が売りに出されている。成長タイプや適性距離などのデータがあるが、一番素直なデータは、馬の値段（BET数）だろう。

馬の購入にはBETが必要。購入できる馬は、1レースごとに入れ代わるぞ。

高い馬＝良い馬という図式はあるようで、確実に勝ちを狙うのであれば、高い馬を購入したいところだ。ところが「安い馬でも、化ける可能性があるらしいですよ」とはおじゃの談。安い馬が何かのきっかけで1着を取ると、勝ち続けるようになるらしいのだ。「ボクは安い馬で勝ってみせますよ！」と鼻息荒く語られたが、270BET（かなり高額）の馬が出ていたので、私は迷わず購入した。

1枚のカードで、6頭まで馬を持てる。ただし、多過ぎると管理しにくくなるぞ。

勝てる馬に……

いくら良い馬でも、調教の仕方で弱い馬に仕上がってしまうこともあるらしい。逆に安い馬でも調教の仕方で強い馬になる可能性もあるのだ。

調教は1レース中に1回行なうことができるので、ペース配分が大切だ。最初は右の調教内容で自分の馬に足りない部分を補うように、「強め」や「一杯」で調教してやるのがいいだろう。

調教師のアドバイスを参考にして、コンディションを調整していこう。

ある程度育ってきたら、デビューレースを決め、そこに合わせてコンディションを調整しよう。馬なり、強めをうまく使うのが、コンディション調整のポイントだ。

数時間後おじゃが「Mやんさんの馬も育ってきましたね～。ボクの2頭目の馬もデビュー間近なんですよ～。一緒のレースに出してみません？」などと挑発してきたが、「もうデビューレースは決めているから、勝手に合わせてよ」と大人な発言で対処。次回はついに、デビュー戦である。

出走するレースを直前にコンディションが万全になるように調整しよう。

成長タイプ

早熟：2歳、3歳でピークを迎える。早くから活躍できるが、古馬になってからの成長は望みが薄い。
普通：3歳から4歳にかけてが成長のピーク。
晩成：古馬（4歳以上）になってから本格的に成長するようになる。

適性距離

短距離：1600m以下のレースを得意とするタイプ。
中距離：2000m前後のレースを得意とするタイプ。短距離や長距離もこなせるが、スペシャリストには及ばない。
長距離：2400m以上のレースを得意とするタイプ。

馬のパラメーター

スピード：馬の持っているスピード能力。この能力が高ければ高いほど、短距離向きといえる。
スタミナ：馬の持っているスタミナ能力。この能力が高ければ高いほど、長距離向きといえる。
コンディション：現在の馬の調子を表している。調子には波があり、下がり調子のときは放牧に出してみよう（要5BET）。
エナジー：現在の馬の気力を表している。このパラメーターが高いほど、レースで能力を発揮できる。レース間隔が開くと気力は低下してしまう。
馬体重：レースに出走したときに馬体が太めだった場合、力を発揮できないことがある。最適な馬体重は調教師のコメントや過去4戦の馬体重を参考にしてみよう。

調教内容

芝
スピード能力値が大きく向上する。
ダート
スタミナ能力値が大きく向上する。
ウッドチップ
スピード、スタミナが平均的に向上する
坂路
スピード能力値が大きく向上する。

追い方

馬なり（1BET）
コンディションを整える効果がある
強め（3BET）
能力とコンディションが向上する
一杯（5BET）
能力が大きく向上する

その他の調教

放牧：コンディションが上り調子になる。ただし、数レースの間調教できず、エナジーも下がる（要5BET）。
SPECIAL：能力やコンディションを飛躍的に伸ばすことができる。馬券ゲームを的中させると獲得できるボーナスポイントを貯める必要がある。（要10BET+300ボーナスポイント）

月	レース	格	距離
七月	函館記念	GⅢ	2000m
八月	函館2歳S	GⅢ	1200m
	小倉記念	GⅢ	2000m
	札幌記念	GⅡ	2000m
	アイビスサマーダッシュ	GⅢ	1000m
	新潟記念	GⅢ	2000m
九月	新潟2歳S	GⅢ	1600m
	小倉2歳S	GⅢ	1200m
	紫苑S	OPEN	1800m
	京成杯オータムH	GⅢ	1600m
	セントウルS	GⅢ	1200m
	セントライト記念	GⅡ	2200m
	ローズS	GⅡ	2000m
	オールカマー	GⅡ	2200m
	神戸新聞杯	GⅡ	2000m
	札幌2歳S	GⅢ	1800m
	スプリンターズS	GⅠ	1200m
十月	京都大賞典	GⅡ	2400m
	デイリー杯2歳S	GⅡ	1600m
	秋華賞	GⅠ	2000m
	富士S	GⅢ	1600m
	いちょうS	OPEN	1600m
	菊花賞	GⅠ	3000m
	スワンS	GⅡ	1400m
	天皇賞（秋）	GⅠ	2000m
十一月	アルゼンチン共和国杯	GⅡ	2500m
	京王杯2歳S	GⅡ	1400m
	エリザベス女王杯	GⅠ	2200m
	福島記念	GⅢ	2000m
	マイルCS	GⅠ	1600m
	東京スポーツ杯2歳S	GⅢ	1800m
	ジャパンC	GⅠ	2400m
	ステイヤーズS	GⅡ	3600m
十二月	阪神ジュベナイルフィリーズ	GⅠ	1600m
	朝日杯フューチュリティS	GⅠ	1600m
	CBC賞	GⅡ	1200m
	阪神牝馬S	GⅡ	1600m
	ラジオたんぱ杯2歳S	GⅢ	2000m
	有馬記念	GⅠ	2500m

開発担当コメント

もう完全制覇しちゃってる人もいるみたいで、感謝感激です。画面に表示されるパスワードは公式ホームページでのイベントに使いますのでメモっておいて下さいね～。
何をやるかはまだ決まってないんですけど、いろいろ考えてますので期待して下さい。

コナミ株式会社 GM事業本部 メダル事業部
『G I-WINNING SIRE』担当プロデューサー

メダル「始めてみよう」物語

パドックアルカディア

「G I WS」のオフィシャルホームページ（http://www.konami.co.jp/gm/medal/project_team/g1_ws/）ではゲーム情報に加えてインターネットランキングも開催しているぞ。ランキングには「全G I 制覇者勝率」「全隠しレース制覇者勝率」「全レース制覇者勝率」「顕彰馬ランキング」があるので馬主諸君は奮って参加してみよう!!

コスプレ プレイスタイル

Vol.26 PLAY STYLE

文：中里 毅 Studio K-POWER Design Works 協力：COSPA

コスプレネー　　さん【相沢ともみ】

毎回、一押しのコスプレイヤーさんを紹介しています。今回は「Piaキャロットへようこそ！2」のともみを送ってくれたヒナナさんです。スタジオにてプロカメラマンの方に撮ってもらった写真とのことで、さすがに綺麗な仕上がりです。明るい色調がキャラクターにマッチしていて、いい感じですね（^-^）

ご挨拶！

皆さまHELL YEAH（挨拶）！ コスパの中里でございます。いやはや、寒暖の差がものすごい今日このごろ、風邪などひいていないでしょうか？

夏のコスプレシーズンに向けて猛ダッシュ！ という気合いの入ったコスプレイヤーの皆さまも多いと思いますが、暑い日の野外イベントでは、日射病や熱射病に注意が必要ですよ。日傘を差したり、水分をこまめに取ったり、時々休憩して屋内や日陰に入ったりと、チョットした事に気を使っておけば、「衣装のまま病院直行」なんていう恥ずかしい目に遭わずに済みますよ（笑）。

一日のイベントを最後まで楽しく過ごせるように、体調には十分に注意して下さいね。特に衣装によっては発汗を妨げたり、極端に蒸すものもあるので要注意です！

皆さまの元気な投稿をお待ちしております！

投稿コスプレ写真

毎回とっても多くの投稿ありがとうございます。すべてを紹介しきれないのがとても残念でなりませんが、少しでも多く紹介できるようにしていこうと思っています。

さて、最近ホームページをお持ちのコスプレイヤーさんが非常に多くなっているようですね。イベントで撮影した自慢の写真を、より多くの人に見てもらうには、インターネットというメディアはうってつけではないでしょうか？ ネットマナーやプライバシーの保護などにちょっとだけ気を配れば、ネットの世界は皆さまの遊びの幅をグンと広げてくれるはずです。それでは今回も、コスプレイヤーさんのホームページを紹介しちゃいたいと思います。

まずは、左で紹介している「伊織」さんのホームページです。日記や写真が中心のオーソドックスなページでとても見やすいです。明るい感じのトップが好印象でした。

http //homepage2 nifty.com/iori-i/

◆DOA3 ヒトミ【伊織さん】
既製の服を上手に利用して仕上げてあります。カッコイイ！

◆DOA3 あやね【月紗織さん】
毎回ハイレベルな投稿ありがとうございます。今回も◎！

◆鉄拳2 キング【賓志さん】
迫力満点のキングです。マスクの出来も素晴らしいですね。

◆KOF2001 ダイアナ【久遠水鶏さん】
スカートを何度も作り直したそうです。

◆真三国無双2 貂蝉【かにょん☆さん】
豪華な衣装が非常にいい感じです。完成度の高さがみごと！

◆コブラ コブラ&ドミニク【H-DEさん・百太郎さん】
実にシブいキャラ選択ですね。個人的にも一押しです。

◆KOFシリーズ マチュア【望月醍醐さん】
人気のKOFからマチュアです。ポーズもバッチリですね。

◆KOFシリーズ クリス【李漂よろずさん】
写真の雰囲気、衣装共に申し分なし！ 素晴らしいです。

◆DOA3 エレナ&レイファン【佐倉潤さん・天城恵さん】
衣装の細部まで綺麗に、丁寧に作られています。いいかんじ！

投稿&お手紙まだまだ大募集！

というわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送り下さい。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記して下さい。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びを何でも教えて下さい。その際、取材に伺わせていただいてOKな場合は明記して下さい。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取材させていただける方。

●コスプレDJ
取材させていただける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座への質問など。

●コスプレカメラマンさんの写真投稿
コスプレイヤーさんご本人からの投稿以外にも、自慢の写真の腕を披露したい、カメラマンさんからの投稿も大歓迎！
・キャラクター名 ・コスプレネーム（被写体の方の）
・使用機材（カメラ／レンズなど） ・撮影環境
・露出／絞り ・使用フィルム
などを明記してね！
投稿の際に被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿して下さい！ 絶対ですよ！

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでもありです。新コーナーのアイデアとか、この誌上でやってほしいことなど。

それぞれの宛先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。

皆さまからのお手紙、お待ちしています〜。ホームページも募集中です〜。

コス事典 アメリカのアニメコンベンションに行って来ました！ いやぁ、アメリカの皆さまの凄いパワーに圧倒されました〜。カウボーイビバップやるろうに剣心が流行中で、日本のイベントと負けず劣らずのバラティ豊かなコスプレイヤーさんが大勢いました。よぉし、次は中里も……。

ホームページ紹介の続きです。

続いては、右ページ中段で紹介している「望月醍醐」さんのホームページです（写真右）。コスプレ写真はもちろん、イラストギャラリーやチャットルームなどさまざまなコンテンツが楽しめます。全体的にシックな色調でまとめられていてカッコイイページですね。コスプレ以外のコンテンツもかなり充実した内容なので、好きな作品がハマれば相当楽しめるはずです。

http://csx.jp/~mochizukitei/

お次は、同じく投稿写真も紹介させていただいている「百太郎」さんのホームページです。3月に開設したばかりとの事ですが、トップの写真からインパクト大で、とてもいい感じのホームページではないでしょうか。イラストや写真のページが中心となっています。

http://hyaku.gooside.com/

インターネットを使って、趣味趣向を発信するということは「メディア」を一つ持つ事と同じです。広いネットの中には、楽しいことばかりでなくトラブルの種もそこかしこに漂っていたりもします。ネット初心者の方はマナーやルールを本などで調べたりして、楽しく、安全にインターネットが出来るように注意して下さいね。

投稿コスプレのコーナーでは皆さまのホームページも紹介しちゃいますので、お気軽に投稿して下さい！

アメリカイベント取材

今回はアーマー講座をお休みさせていただいて、ゴールデンウィークにアメリカ・カリフォルニア州サンタクララで行なわれたジャパニメーションコンベンション「ファニメコン」でのコスプレ模様を紹介したいと思います。

このイベントは、ホテルと併設されているコンベンションセンターを全部貸切にした会場に、約6000人もの参加者が集まる、アメリカでも最大級のジャパニメーションコンベンションなんです。

http://www.fanime.com/

今回は、「マスカレード」と呼ばれるコスプレが人気でした。そのほか、会場にはあふれんばかりのコスプレイヤーの皆さんが、コスプレを楽しんでいました。

コスプレイベントの目玉は、日本と同様に「コンテスト」となるのですが、日本と大きく違う点は、ただ衣装の出来栄えや「似合っているか」などを競うのではなく、コスプレをしたまま行なう寸劇や歌、パフォーマンスを競うところです。

中里のデジカメ（と腕前）がヘボヘボでぶれてしまっているのですが、右の写真は「モーニング娘。」のコスプレをした方々が、「ピース」を振り付きで歌っているところです。このモー娘。歌はもちろん日本語で、振りまで完璧にマスターしていてビックリしました。

ほかにも「FF」のコスプレバンドや、「不思議遊戯」の寸劇チームなど、パフォーマンス色の強いコスプレコンテストが大いに盛り上がっていました。そして日本と同様に、スタッフもコスプレでした。左の写真の「ソリッドスネイク」もスタッフの方、さすがにきまってます。

ところで、なんと日本からもゲストとしてコスプレイヤーさんが3名お呼ばれしていました。

以前にもこのコーナーで紹介した、「みるく」さん（写真左上段）と「みや」さん（中段）と「さく」さん（下段）です。3人は、パネルディスカッションやコスプレコンテストのプレゼンテーターとして参加し、日米コスプレ交流を大いに楽しんだようでした。

衣装の完成度や、キャラクターの多種多様さなど、日本と全く変わらずハイレベルな米国コスプレイヤーにビックリしっぱなしの中里でした。しかし、一番ビックリした事は、イベント開催期間中、ホテルのロビーや町中でも、皆さん平気でコスプレをしたまま行動していたところです。到着した日に空港に迎えに来てくれたスタッフの方も、思いっきりコスプレでした（笑）。日本のコスプレと違い、「仮装」の意味合いが強いようです。

最後の写真はコンテスト表彰式の模様。『三国無双』のコスプレで演舞を披露してくれたチームが賞を受けているところです。

国は違っても同じ趣味の仲間同士、すぐにうち解けて楽しい国際交流ができました。読者の皆さんも、もし興味がありでしたら、旅行鞄に衣装を詰め込んで、海外のイベントに参加してみるというのもいいのではないでしょうか？

アルカディア謹製の立体企画、今月より開始!

匠の指先が生み出す至高という名の輝き―

不定期連載を続ける“立体貴族”ですが、今月より新企画を執り行なっていくことに相成りました。

実力派原型師・媚山厚氏の全面協力を受け、アルカディアでしか見られないアーケードゲーム関連のオリジナル造形作品を掲載していきます。今回は媚山氏の実力の一端を感じてもらうために、『ソウルキャリバーII』に登場する剣の舞姫・シャンファの胸像を掲載させていただきました。

今後、媚山氏の協力を受けてさまざまな造形物を掲載していく予定です。実はこの企画、読者の皆さんのリクエストも大きなカギを握っているのです。「ぜひ、このキャラクターを媚山氏に立体化してもらいたい」という要望がありましたら、アルカディア編集部・立体貴族係までお寄せ下さい。お待ちしております。

実際には10センチ前後の大きさなのだが、精緻な作り込みが圧倒的な存在感を醸し出す。

原型師より

造形師媚山です。今後ともよろしく。

この胸像を作った時は資料がほとんど無かったので、前作『ソウルキャリバー』のシャンファから少しだけ大人びた表情をイメージしてみました。

僕には「女の子を写実的に、キモチ悪くならないようにかわいく作る」という目標があり、造形を始めて以来ひたすら女性アイドルの顔を観察し続けてきて、このシャンファでその基本がようやく固まったと思っています。

いきなりこんなこと書いてみましたが、とりあえず素直な気持ちで、気楽に造形を楽しんでもらえるとうれしいです。

媚山 厚(こびやま あつし)
1973年生まれ。幼少のころより立体造形物に並[illegible]し、昔から造形用粘土にこだわり続[illegible]多くの原型製作品を創造している

ワンダーショーケースで限定発売されたネミッサ(デビルサマナー ソウルハッカーズ)。

海洋堂・ワンダーショーケースに選定された媚山氏原型製作のソフィーティア。

ニューラインより「1/6 不知火舞」参ります!

この艶やかさ、まさに日本一!!

1/6 不知火舞(原型師:五右衛門)
¥10,800円(税別)
レジンキャストキット

根強い人気を誇る不知火舞を、実にセクシーに立体化! お部屋に飾るだけで年中ドキドキっスよ。

電脳戦機バーチャロン「アファームド・ワンマンレスキューセット」

アファームドのバリエーションが豪華セットで登場!!

アファームド・ワンマンレスキューセット
(原型師:山口勝久)¥4,800円(税別)
ブリスターパック完成品

オフィシャルサイドストーリー「ワンマンレスキュー」で活躍したアファームドのバリエーションを完全再現!

貴族NOW! 今回掲載した「シャンファ胸像」は、今のところ製品化の予定がない非売品です。ご了承下さい。今回登場していただいた媚山氏は生粋のナムコファンなので、その辺のツボをついたリクエストをしてもらえるといいかも。ちなみに媚山氏は91年に開催されたメスト杯ストII全国大会で3位を獲得しているツワモノでもあります。では、ご感想などお待ちしております。

KOFッ子 KINGDOM

KOFファンページ

K.O.F.への「ラブ」と「センス」が1:1でブレンドされた投稿作品群が目白押しのコーナー「KOFッ子キングダム」が今日も始まるよ、ボーゥ!! この絶対王政下をサバイブするために必要なスキルは熱い心、ハートだ！ 投稿の宛先は201ページを参照されたし。

アルティメットKO劇場
「極限流の一番長い日」

ちょっと(相当?)色物扱いかなーっ、てな龍虎チーム。昔はかなりカッコよかったんだけど。いや、今もカッコいいんだけどね！ だけどさぁ！

(福岡県 皐月トミィさん)
☆男装最強のキング(龍虎1時代)もリョウの道衣じゃ決まらないかな!?

(福島県 倉橋行矢さん)
☆ということですが、プレイモアさんの……はどうなる?

(埼玉県 藤「タク」まみるさん)
☆自分のP.Nでシケギャグかますとは、罰として天狗女学生の刑。

(兵庫県 石瀬さん)
☆私の店で食い逃げ……

コフ王の宮廷画廊

ノンジャンルにイラストを掲載していくコーナーだが、配置は担当のゆがんだ趣味で決定される。クスクス。

(神奈川県 みの虫さん)
☆振り向く姿も大ボリューム。アンヘルのセクシィーに隙無し。

(千葉県 久遠水鶏さん)
☆任務を遂行した後は、笑顔の努力中です。

(東京都 あかざさん)
☆世界をもっと輝かせてみたい。具体的には、みんなにキャンディを配るとか。

(兵庫県 夏っ子番長さん)
☆キャラ復活ハガキも大募集中！ 無くすには惜しいっしょ！

(岩手県 ぱっきゅーん☆さん)
☆謎の進学校デ学。学級崩壊してるチェキ。

(北海道 久遠堂梨花さん)
☆対戦最強の座を掌握したフォクシー。登り詰めた頂から何が見えた？

(宮城県 まめのもえさん)
☆雛子専用の国技館ステージとか作ってほしいものですね。

(大阪府 ネミさん)
☆琥珀に閉じ込められた世界。私たちが取り出してあげるよ。

(山口県 上遠野儡さん)
☆ママチャリでバイクに勝つなよ……。得意スポーツ・サイクリングというよりこれじゃ競輪!?

祝!DC版「K.O.F.2000」発売決定!!

この夏、プレイモアがKOFッ子に贈るキラーソフト、ドリームキャスト版「K.O.F.2000」。ついにその発売日が8月8日に正式決定したぞ！

アーケード版の忠実な移植はモチロン、プラクティスなど家庭用ならではのモードもしっかり追加。アーケードスティックを購入して待つがよかろう！

前号で少し触れたアナザーストライカー独自の背景。今回は最新映像をお届けしよう。現在、写真のナコルルステージとビリーステージのほかに「95」の龍虎ステージも確認されている。果たして全アナザーストライカーの背景はあるのか？「ロボアーミー」ステージはあるのだろうか!? 続報をお楽しみに!!

☆アンディのアナザーS、ビリー・カーンの「餓狼伝説」ステージ！ 原作そのままの雰囲気だ！

☆ナコルルの故郷カムイコタンステージまで！ 完全移植＋αのサービス精神が嬉しいよね

ワンスモア☆萌つん

前号の「葉花萌イラストコンテスト」に届いた多くの作品をこのまま眠らせるのはもったいない！ というわけで、レッツ萌・復活じゃい！

(山口県 西河「T.M.R」貴教君)
☆オイオイ、萌コンテストなのに萌より目立ってどうするのさ君タチ！

(福岡県 望月醍醐さん)
☆萌に萌え焦がれ萌を描く。人として至極当然な行動かと。

(奈良県 くんこさん)
☆審査員一同を学生時代ノスタルジーに浸らせた作品であります。

(福島県 みなせトオルさん)
☆今にも踊り出しそうな萌っ子がここに♪

(北海道 久遠堂梨花・中途半端なスカート抹殺隊)
☆配色とオブジェ……素晴らしい作品。

NAGA所有星

飛び出せ！ ゲル・ドルバ

「機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX」マニア奮闘

第七話「ザンジバルうぃーちきまーちき（沖縄の言葉で追い回すの意）」

※ゲルドルバとはギレンが[illegible]となった空域の名前である。

今回、新たにアイデア勝負のお気軽系新コーナーを導入したので、新人の参加を強く要請する次第。椅子にふんぞり返って「ええい、●（ライバル投稿者）が見てるんだぞ！」と怒鳴りつけながら投稿すべし。

Text：シックルアーム連合

モノアイは見た！

この新コーナーは、モノアイで捉えた衝撃の瞬間を投稿する場所だ。作例の通り、イラストが苦手な諸君でも全然オッケー！　モノアイ状の円の中に、直感で描いた一発ネタや写真ネタを入れて送ってくれ。アンケートハガキでの投稿も奨励。

題：シャア専用
（東京都　ひで澤整備兵）
ジオン脅威のメ蟹ズム。ちなみに茹でた後の汁を冷ましてから庭に散布すると、園芸の発育がよくなるそうだ（モンタ・ミノが言ってた）。

題：連邦なぞひとひねり
（東京都　サク通信兵）
この甘食……ではなく、ビグ・ザムの量産に成功した瞬間を捉えた1枚。パワーバランスがジオンに傾くことは必定で連邦真っ青。生産コストはダイエーで12機百円くらい。

（神奈川県　岡本雅也一等兵）
☆けん制に優れたパイロットがジムに乗れば、意外と粘れる●のコンビ。

（東京都　ゲコゲさとる一等兵）
☆前号に続いて大胆アレンジよの。パプテマス様クラスの発想がいいネ。

（山口県　にゃんこパン一等兵）
☆「なぜ13話でセイラさんがビキニじゃないっ」一議員記念。ラム、正論だ。

（東京都　守山いつか一等兵）
☆「少女マンガチックになりました」とのアムロ。■すなら、花とゲル

中立コロニー イラストサイド6

「投稿は数だよ、兄貴！」という声もあるが、一枚で二個師団に相当するビグ・ザム級の入魂イラストを期待したい。そんなイラストコーナーなのである。

（東京都　タマ曹長）
☆ジオン名作劇場に総人口の半分が[illegible]級の功を認め、星を与えよう。

↑http://www14.u-page.so-net.ne.jp/cd5/sono-yan/index.html

（大阪府　ムンク園山上等兵）
☆寒い！　宇宙って寒いよ父さん！

↑http://members11.cool.ne.jp/~bcourage/

（東京都　杉本朗上等兵）
☆家庭用には隠しキャラでいると思ったのに……。アイナと組ませたかった。

（東京都　楽丸軍曹）
☆しゃがみ砲撃体勢では、チラリズムという副ウエポンが（ぐふ）。

GPA in おもちゃショー

おもちゃショーでも長蛇の列。大人気の「GPA」。飛びゲルは、これからも「GPA」の新情報を追い続けるぞ。

前号で紹介したパンフレストの「GPA」が、5月に開催されたおもちゃショーに出展された。AOUに出展されたものと内容の変更はなかったが、担当の屋代氏から、「今回の出展は、より多くの意見を汲み取るためのもの。もっともっとリアルになるよう頑張ります」という、熱のこもったコメントをいただけた。

ジオン軍人（スレ）祭り

[illegible]

（静岡県　竜胆さくら伍長）
☆鉄の信念を持て〜ジオンの崇高なる魂を[illegible]

（千葉県　EKO二等兵）

（群馬県　NAGA少尉）
☆今回はドズル御大将フェスタ。もし、対戦格闘ならスーパーアーマーと二回転投げ持ってそうだ！

タマ所有星

ゲル事典　次回の締め切りは6月20日……投稿規定は201ページを見てね。郵送なら「飛び出せ！　ゲル・ドルバ」係　E-MailでのCG・文章投稿は……　sicklearm@arcadiamagazine.com　※メールのタイトルには、必ず「飛びだせ！　ゲル・ドルバ係」とコーナー名を記入すること。住所・氏名とペンネームを記入したテキストを、イラストを入れたフォルダごと圧縮してくれるとベター。褒賞で星を与えるのは懸賞の決まりに違反するのか否か？　それが問題だ。

筐体百景

二十八之回

一秒のその先へ

中ても、全国的に激レアな出荷台数を誇った「レーシングヒーロー」は押さえておきたいポイント　実はほかのフロアにも ABコップ をそろえているという念の入れよう。ぜひとも「ハングオン」「GPライダー」をそろえて、往年セガライダーズをコンプリートしていたたきたい

「マッハ程度しゃ〜」とてかい口をたたくスピード野郎にオススメしたいゲーセンか、ここ長崎県は佐世保玉屋屋上に鎮座しております　セガ往年のハイクケームか、スターティンググリットよろしく並んでいる様は壮観てす

だれよりも速く

それは、万人が抱く未来への憧れ。
そして同時に、自分への誓い。

持てうる力のすべてを注ぎ、
パズルのような状況を解きほぐし、
最短のルートをこの目に映す。
その瞬間、"速さ"という武器が、
この手の中に静かに宿る。

本来持つ純粋な力だけが"速さ"ではない。
"速くありたい"と思う心そのものが、人々の心に本当の強さをくれる。
自分の持ちうる可能性の、一秒先。
その光景を垣間見るため、
人々は"だれよりも早く"高みを目指す。
マッハ程度じゃ、止まって見えるぜ。

今月の一枚！

（東京都　相楽たける君）
Ⓗ戦いが日常なんかじゃねえ、日常こそが戦いなんだよーッ！　とか。

（山梨県　Yukスルメさん）
☆オールコネクト・バレルヘヴン。意識のうねり、力に変えて。

（香川県　創世小春君）
Ⓗ我々の知らないところで、ブレスタの歴史は続いていたのだった！

皆さ[illegible]の投稿で[illegible]られている、[illegible]の読者コーナー・アルカディアフロンティアースです。このたび、当[illegible]してくれる担当者が一名増えました。それではご挨拶をば。「子が狂い[illegible]世が荒[illegible]んな乱れた社会のラストオアシス・アフロ誌面[illegible]本号より自分、文章投稿者カイゼルちくわがアフロスに加わります。以後よろしくお頼み申す!!」

アフロCMYK

アーケードゲームを素材にした投稿カラーイラストのオールジャンルオリンピック状態、それがこの「アフロCMYK」じゃい！　老いも若きも男も女もロボすらも参加可能、来るものは拒まずの開けっぴろげなコーナーどす。（渕）

（大阪府　西ユキイさん）
☆チャイナ特集か!?　と思いましたがCMYKに。タイヤマ煮え～。

（東京都　修之介君）
Ⓗギターが似合う女性って、例外なくかっちょいいですな！

（千葉県　y2さん）
Ⓗ「A-Fro漢祭り」……近い将来、本格開催の気配が……。

（新潟県　Color-Ge君）
☆戦地に咲いた華二輪！銃弾の先に、ラヴ＆ピース!!

（山口県　みけねこみいさん）
☆B5サイズのボードに熱筆してあるんですよー。この描き込み、印刷にちゃんと出てほしいのねん。

（鹿児島県　氷砂夜柾兎さん）
☆その生は、そのすべては、純粋な闘争のためだけに。

（静岡県　竜胆さくらさん）
Ⓗほとばしる団地妻、もといダンディズムにうっとりじゃい。

（東京都　SFIX君）
Ⓗあふれとるね！　必要以上に！得体の知れないアレが！

（奈良県　如冗威莫迦・朔月銀狼さん）
☆実務中の船長。シビーじゃないですか。

（東京都　コンバイン君）
☆今までとはうって変わっての作風に。これがポップンの力か。

（宮城県　七海ねねさん）
☆アリスっちの成長の過程を描いてもらいやした。割と育ってる？

（東京都　RIKI君）
Ⓗ「今年はリセットで！」の公約通り、着実に周囲に浸透しつつあるとのこと。うむ。

（福岡県　武術師某さん）
☆問題の血脈は、近い未来に復活するらしいですよ。ふええ～。

作品のキャプション（担当者からのコメントのこと）の前にⒽマークが付いているハガキは、その人がすんごくエッチだということではなく、「HPがありますよってに」ということを示しております。HPのURLは、「ARCADIAMAGAZINE.com」にて確認できますので、ぜひとも覗いてみなっせ！　アルカディアWebのアドレスはこちらです→http://www.arcadiamagazine.com/

A-Fro 満漢全席

アーケード業界に流布する中国系要素をガツリズムと集め、ホワチョと凝縮した後に作り上げた「A-Fro満漢全席」!! この業界、意外とチャイナ系多いのネ～と感心しつつ、実は担当者は満漢全席を食べたことがないという哀しい事実を押さえておくといいだろう。

当番：田渕健康

（東京都 楽丸さん）

（新潟県 げっつ☆先生）

（愛知県 早乙女ナミさん）

（合作！ 飛月麻斗＆みの虫さん）

（宮城県 S.T.O君）
☆血塗られた山河の果て――。四千年の闇は、その指先に結実する。

（合作！ かじやん＆さがみんさん）
☆それが、この国の掟であり定め。年月が培った、強さの不文律！

（宮城県 うかんむりかえる。さん）
☆悪知恵宇宙最高峰！ あなどれねえ～。

（栃木県 霧嶋瑠理さん）
Ⓗ最近の昇り竜といえば、やっぱこの人ですかねー。

（静岡県 ココロザシノさん）
☆招嵐招音！ ゴールデンハーベスト仕込みの一撃をくらえッ！ もちろんスタントなし！

（群馬県 NAGA君）
Ⓗまたレアなモノを……。曲はキラキラしてていいよ、うん。

（静岡県 中村英明君）
☆これが貴様のチャイナかい！ と、ツッこまざるを得ない。

（神奈川県 鳳凰寺嵐さん）
☆SNKって中国多いな～。あれ？ 風雲のジジイは……。

（埼玉県 藤まみるさん）
☆超能力といえば中国でしょ！ え？ 違う？ ……そう。

（愛知県 原哲子さん）
☆ここがヘンだよ三国志！ 昔の中国ってテンション高いのう。

（兵庫県 こちこさん）
☆チャイナと新体操と大宇宙の融合がここに一ッ！

（神奈川県 罠だ！君）
☆中国系眼鏡っ子は貴重なのだ。2002年は積極的に保護したい。

（兵庫県 笛君）
☆大陸キメポーズといえばっ、この人にまかせんしゃい！

（千葉県 爆テロのあばさん）
☆実に自然に馴染んでいるジル＆ピエールがちょっと切ない。

（奈良県 くりまんじゅさん）
☆ほたるのちゃいなっ服もかわいいよね。世界の共通語じゃい。

（大阪府 霜月メタルさん）
Ⓗすんげえ似てます(笑)。香港ではヒットしたのかしら。

（東京都 カマキリ君）
Ⓗ「2」での曲の出だし「ウ～ロン！」は超イカしてましたな。

（青森県 イトウゆーじ君）
Ⓗ「ヌンチャク持ってるから中国」その見解は正しい(英国者だけど)。

（山口県 里見チサキさん）
☆中国娘を制す者、業界を制す！ と言ったとか言わないとか。

（東京都 しいのかなえさん）
Ⓗこの業界で中国美人といえば！ 不動不変の定番でしょう。

A-Fro ひみつ情報

押忍、ちくわであります！ 元はメギドちくわなる名で延々と投稿をしていただけの俺も、大学5年生(=人生ラストスタンド)開始というまさに今春、アフロにサルベージしていただいた次第。今後少しずつ担当領域を拡大していく予定ゆえ、よろしゅうに。……だがライターネームは、カイゼルやら獄門やら安定せんな。何なら公募かッ!? ちなみに本名は田中(地味)。

A-Fro ロリティカ向上!!

ロリはいい。現実を見据えた上でロリに思いを馳せるのは罪ではないのさ。

(兵庫県　Mi22君)
☆「式神の城」七人目の使役者です(うそ)。六合を召還して空も飛べるはず!

(静岡県　ココロザシノさん)
☆リエちゃん家のクローゼットの収納点数はスゴイことになってそう。「8」ではどーなる??

(東京都　潤竜あしゅさん)
☆ふみこたんの物憂げな面立ちと、ゴシックな装いがソーマッチしているといえましょう。

男気注入コーナー V.H.A

(静岡県　中村英明君)
☆若き日の帝王と無敵の龍。

「ベリー・ハート・アンシエイションことと当「漢派連合」は、男気やメカの重厚感に酔う漢の戦場。一言で表すならば、漢。(男気コーチ　カイゼルちくわ)

(神奈川県　にゃみぽんさん)
☆ロボと侍の究極合神。

(東京都　かー君)
☆「残機ゼロ」格闘なのにこんな季語が似合う男絵だな。

(静岡県　METALION君)

超!アレンジ道場

FEEL THE BEAT!!

(岩手県　式神三姉弟結一族)
なんか悪の女幹部チックなアレンジなんですけど。セクシーだし

☆ナイトメアなイビルアレンジ。その爪が引き裂くのは、新たに迷い込んだ餌食たち。

☆破壊力抜群、鉄人拳の使い手も多い当道場。エンジェランはまとめるのが大変だけど、これはウマイです。

ピチッ子♪土俵祭

☆GC版ブラッディロアを買っちまうしかないのか? カケル君のために!

☆ロリティカから奪取。神様がイタズラに見せた、素の表情がウマイでしょっ。

Hi玖珂ボーをここに収蔵してよいものか、三日三晩悩みました。「式タブ」のDNAは各コーナーに受け継がれる……。

☆バーストし過ぎやて君! なんか透けてるし! 危険だ……土俵祭。

A-Fro ひみつ情報　「新人の教育など、サッカー部以来DA!」という田渕と「椅子工場のチーフ以来ですね」などとヌかす梶太郎。こんな二人に新人育成などできようはずもなく、早くも放置プレイ気味なカイゼルちくわ(仮)。彼のテンションアップのためにも、「俺もこの春、新人だぜ。いっしょに頑張ろう、ちくわっち!」という読者さまは、カイゼルに励ましのレターなどを送りつけてやるといいだろう。

アフロ グレースケール。

新作レビューからゲーセンの開店（閉店）情報までが一目瞭然と噂のアーケード専門無料チャンネル、それが「アフログレースケール」です。最近、「投稿のやり方がわかりません」ちゅうお葉書をよく頂きます。前に載せた「投稿初心者講座」をリプレイした方がいいのかな？（柵）

（大阪府　ANK君）

ボケ倒しテンペスト ナイス☆ブッ込みの拓（SG）

阪神連勝という快挙に巨人ファンの父が混乱しているころ、ヤクルトファンの私はつつがなく入学式を終えていた。

とんでもないへき地に住んでいたが、大学は東京DA！と喜ぶ我ら、入学式終了後のスーツ姿のまま、東京のゲーセンへ。家に帰れよ。

そんな折、そのゲームは思いがけず目の前に姿を現した。

私「……これがツッコミゲー……」

友「……なんちゅうか……やる？」

そう、それはまさしく『ナイス☆ツッコミ』。くっくっく、高校生の時分、お笑い担当として慣らした我に、どうしてこのゲームを拒むことができようか……ボケ専門だったけどね。とりあえずコイン投入。

私「ふむ？　これはこれは、自他共に認めるお笑いマニアの私をも納得させる布陣ではないかね。とりあえずアメリカザリガニ」

友「知らな～！」

友よ、テレビに出ている連中だけがお笑いではないのだよ。

私「これは、いかようにして突っ込んでもいいのかね？」

友「なんか、ツッコミ方によってウケが変わるようさね」

相槌のペダルが踏みにくいが、とにかくプレイ。トントン拍子に相槌を打ち、のっけのツッコミは「ぼちぼち」。

私「ぬん。このタイミングで『ぼちぼち』とな!?」

友「いや、タイミングは『OK』だよ。ツッコミ方が相方とすれ違ったらしいね。そういうこともあるさ」

しばらく順調に進んだが、中盤に差し掛かった辺りで、とんでもない惨事が。

私「なん!?　強くたたき過ぎたか？　反応しない!!」

友「むしろ逆!?　ていうか、いくらツッコミが『なんでやねん』だからって、手の甲でたたいてちゃいくら何でも……」

『肋骨をへし折る勢いでツッコめ！』――BYアルカディア。

友「うわっ、今、ごそっと減ったぁ！」

……最終結果が200人行きませんでした。一回戦惨敗。

私「お笑いの道……険しいね」

次あたりではハリガネロックを希望しつつ、もうちょっとしっかり反応してほしいなあと思った我らは、警察官となって大阪の夜を駆け抜けましたとさ。

（埼玉県　ひだまあざみさん）

☆この文章の導入部分にお笑いのセンスがビンビン感じられるんですけど（笑）。

一見簡単そうで、ツッこむタイミングとツッコミセンサーの反応位置（と力の強弱）をつかむのが難しいこのゲーム。芸の道は厳しいのやっ！　ということで。

小生、AMショーでゲームに挑戦したアメリカザリガニの生ツッコミ（？）が見られて幸せでした。マル。

高校で不良学生たちが、アルカディアの話をしていた。「意外にも読者層ひれー」と感動した。

その後、そやつらはお○ャ魔女どれみの話で盛り上がっていた。不良学生……。

（愛知県　シン・シュアン君）

☆「ごくせん」ばりの良い師がいるのであろうな。アルカディアクーポン使ってたりして。

（大阪府　ネミさん）
Ⓗいざ進め、ジェリーフィッシュ快賊団！　うずまきホッペは正義の証か？

（宮城県　うかんむりかえる。さん）
☆あまりに非情な運命を刻まれた三体。ストーリー見守りたいよね。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆気合の全キャラ（大天使さまがいないか）イラストサーンクス！　最新技術で『闘姫』の新作を作れば、ドエラい作品が出来ると思うのですけどねー

（大阪府　藤丸県MIN君）
☆MVSの『SNK VS. CAPCOM』にかりんさまが出ないかな、と今日は何だかドリーマー。

衝撃のライブリポートby読者！　ていうか、ほかのプレス関係者もっとノッてくれよ。アフロズだけタテノリで浮いてたような……。

ポップン アーティストライブ 行きたかった…。 地方ってツライ

2002年3月30日。[illegible]すべき「初」のポップンミュージックアーティスト大集合！ライブに行って参りました。

[illegible]ないほど楽しかったです!!

[illegible]「ポップン」という[illegible]アーティスト[illegible]

[illegible]重なる一時でした。ぜひぜひ！　二度三度と続いてほしいです!!　ラブ！　ポップン！

（[illegible]さん）

Ⓗ漫画「Mr.フルスイング」の作[illegible]のポップンライブ。

一曲目から、会場中のテンションは天井知らずにヒートアップしていたぞ！　全国ツアー希望じゃああい。

[illegible]ク片手にうろついていたのが[illegible]のです。

（大阪府　[illegible]）
☆ライブグッズ[illegible]プバージョン！　鹿児島から[illegible]た人もいたぞ、すげーっ！

（静岡県　[illegible]さん）
☆開演の前触れも無くプレディ波多江さんが登場したから[illegible]衆は2プレ戸惑い（笑）。

ちくわ田獄門 担当就任記念リポート

これがアフロの出来る道

◎らんちき会議

毎月20日ごろに設けられた投稿締め切り日、我らアフロズは作品の山を前に今号はいかにと大会議。傾向を探り念波を感じ、心通わせヴィジョンを授かる。平たくいえば、左図参照。

☆会議は拳でタイレクト。ちなみにSTS！君のハガキを奪い合っているの図。

A-Fro ひみつ情報　ついにA-Fro三面拳最後の一人が加わったA-Fro担当陣。嗚呼、このまま新メンバーが増え続けて、某アイドルグループ並みに膨れ上がったらどうしようと怯えつつ、読者の皆さまには今後とも変わらぬお付き合いを申し上げたいわけでして、ええ。三人でワークシェアリングできるようになり、余裕ができた担当たち。これからはその余裕をWeb企画などに注いでいきますぞー（10年以内に）。

アフロ1人と1人のビッグショー

今回のビッグショーは豪華2本立て。最近、めきめきと頭角を現してきた異能二人をピックアップ！「ST」つながりで選ばれたというのは君と僕だけの秘密だケロ！

宮城の鬼才
STO

突出した画力も去るものながら、ネタの消化手腕はすでに職人クラス。一体何者なのだろうかーッ。

ハガキ一枚の中に世界を作る――あんた、スゲエよ！むやみに輝いてるよ!!

ただならぬ疾走感にも定評が。これからもマイペースでよろしこ。

ハガキ裏にもSTO風味が満ちてます。

東京の暴れ馬
STS！

独自の路線（笑）でA-Froの中に確固たるスタンスを確立した彼。なぜか慕う投稿者も多い。

「P.Sもう……吹っ切れました」↑ハガキ裏より。季節が彼を変えていく。

このページ、お父さんお母さんに見せちゃ駄目よ。ああもう何だか。

実は感激屋の彼。よきかな。

（東京都　娑薫世界一さん）
☆彼の未来は野生の試練のただ中に。
あと、うみにんは超兄貴の方向で（ハガキ裏の質問より）。

アルカディア大瀑布

ここでは一久しぶりに大瀑布へと舞い戻ってきた田淵編集13号（ピーポン）です。最近ではカオスカルチャーNo.1として問題視されているDE瀑布ですが、これからもよりいっそうの混沌と阿鼻叫喚を引き連れて、薫明の嵐の中にトロダッシュしましょよ。そい――。

A-Fro漫画道場

ここはゲーム大好きっ子漫画家が集う、いわばゲーセントキワ荘。今日も、悲喜こもごもの愉快漫画が多数輩出されているのであって、引きこもりの愉快漫画ではなくってよこのヌケ作！　と、今日もお江戸の藍空に、自作自演の声が響く。

（富山県　中川“お久”こいちろ君）
☆このバトル、相手を倒してからが真の勝負。

（東京都　F.F太郎君）
☆ザGは自然派格闘No.1だぜ！うるさいけど。

（静岡県　中村英明君）
☆高らかに……凱歌を唄え！

（熊本県　エレ金哲君）
☆こ、こんな直球なシケギャグ……久しぶりに見たァァァ。

ブリセル大作戦

突発企画！ Miss KKコンテスト！

胸キュン♥アフロ学園

（千葉県　爆談テロのあばさん）
☆ときめくなって。

（三重県　猿天化G君）
☆物語の始まりは、いつだって突然。

これがアフロの出来る道

ちくわ田獄門
担当就任記念リポート

◎選別

夢見心地で構成が決まり、次は本格的に投稿作品を選定する。作品すべてに目を通す時、我らが最も重視すべきは「熱意」。熱いパルスが光を放ち、自然と掲載作は決定!!

投稿開封、めくるめく愛憎劇の始まり。写真では見れぬがデータ投稿も毎月多数でうれしい限り。できれば全部載せてぇぇ!!

A-Fro ひみつ情報　今回の開催した特集「中国（っぽいもの）スペシャル」は、これまた大量の投稿を頂きました。謝謝!!　こうして見ると、アーケードには結構中国テイストがあふれているな～と思いつつ、「ワーヒー」や「ファイヒス」の皆さん、「中華大戦」や「イーアルカンフー」や「ランドメーカー」や「臥竜烈伝」や「ドラゴン忍者」（違う）がすっかり忘れ去られていたことも、今はいい思い出だ。

⬆(宮城県　59－AIKA君)
☆テスタも密かに美脚なのね。

⬆(兵庫県　初めてのゲーセンさん)
☆天性の……舞台(ゲーセン)あらしッ!?

⬆(大阪府　ギャランドゥ銀座24時さん)
☆そんなときに限って見張られてるZO!

⬆(熊本県　鉄娘葵花南さん)
☆次はぜひ、ロウをピンで。

⬆(徳島県　伊吹猫太郎さん)
Hすぐ思い出に変わるさ。

⬆(埼玉県　森里はむさん)
☆実は犬じゃねえとか。

⬆(愛知県　エリオ・グレイC君)
☆雰囲気的にもグッとくるものが。

⬆(神奈川県　マリ夫さん)
☆来月は村おこしスペシャル開催。

無理想無解決 MMターボ

「いわば三瓶はリアルサンマンですか？」という簡潔な自作自演を繰り出しつつ、今月もMMTが大暴れだぞ。㴱

5月号のひだまあざみさんの理想ゲセ像、あたしも大賛成です！　宛て先も含め(笑)。店員さんの服装は袴姿とかナースとか(以下略)。
(東京都　伊藤良貴っぷせ)
☆ナース姿で店内をウロウロされると、おいちゃんゲームに集中できずに困ってまうなー、と、中年イズムをにじませるコメントをしてみる。

レイチェル以外の「MC」キャラの存在はシカトですか？
(栃木県　悪の道君)
☆キミのような投稿を待っていた！　レイチェルはとっ掛かりに過ぎず、真の目的は「アフロ天牙連拳」や「サラマンダーフロンティア」なのよッ！

トライフォースを買ったらやること。「ゲームをする(98%)」
続・トライフォースを買ったらやること。「漬け物石だーぜ！(1.9%)」
願・トライフォースを買ったらやること。「秋葉のトライでリンクのコスプレをした田渕氏が、口でSE「♪チャラララ～」と真顔で高らかにトライフォースを掲げ、ガノンよろしく娘っ子(メガネ？)をかっさらい「我、ハイラルの王なりなり」と宣言しながらそやつと幸せに暮らす？(0.1%)」
(千葉県　DBK君)
☆素直にゲームで遊んでくれ……。

私の町にはゲーセンが無い。50キロ先まで、1時間に一本の電車で、1時間かけて行くしかない。それでも、私の町に入るアルカディア3冊のうち2冊は売れる。あと一人は誰だ!!
(和歌山県　池上利剣君)
☆発売日に張り込むしかねえ～。これからも、頑張ってゲーセンに通って下さいネ。

アフロ死亡遊戯

「～アル」と言うチャイニーズに未だ会ったことがない僕ですが、キミらはどうですか？　などという軽快なツカミで始まる1色版中国特集アル。

(神奈川県　罠だ！君)
☆彼には今回の特集で大発奮していただきました。復活大会やらねば。

(千葉県　桃源☆郷君)
☆仕事熱心ね。ちなみに刑事。

(兵庫県　五月君)
☆……キミだけアル。

(北海道　キメラ牛（国産）君)
☆今、ワンフー頂上決戦が熱い！

(埼玉県　でばいそ君)
☆マニアックなネタを、必要以上の画力で描き上げるのが彼の必殺技DA！

(大阪府　神虎かけるさん)
☆一応同郷らしいな。

(青森県　ふちこま君)
☆この麗しさ、だてに四大文明の一角担ってないって感じ！

(神奈川県　公式さん)
☆ていうか、3D格闘って中国系多いよね。

(福岡県　武術師某さん)
☆一応チャイナ風味。いい具合に堕落してますがッ。

(埼玉県　めもる伍長さん)
☆にくまんorヌンチャック。それだけで中国全開なのね。

(東京都　氷雨げんた君)
☆本命は後ろのワンさん。この世界おっかねえアル。

(新潟県　げっつ☆先生)
☆天空に踊る、斬脚の舞姫！ドラマ度No.1の中国娘じゃい。

(大阪府　大嶋亮君)
H中国娘って、みんな勝ち気なんスかね～。この業界だけでしょうか？

(兵庫県　五月君)
☆今月はレイレイの倍率超高！愛されてますねー。

(京都府　佐々岡ゆりのさん)
☆ハガキの裏には激プリな春麗が。ふむぅ。

(福岡県　皐月トミィさん)
☆チャイナっキャラ隆盛に大きく貢献しましたよね。

(愛媛県　立花永樹さん)
☆実は中国キャラの宝庫。……ちゃおちゃおは？

これがアフロの出来る道

ちくわ田獄門
担当就任記念リポート

◎ライティング風景

掲載作品が決まれば、次は我らライターの執筆タイム。五感沸き立ち五臓が踊り、作品の配置や背景色が決まる。命の三割すなわち寿命を捧げ、月末までには仕上げねばならぬ。

掲載作品の良さを最大限に活かすには……？　暗中模索の決死行。ゲノム単位で脳味噌震わせ、厳しい査定を幾度も越えて……。

A-Fro ひみつ情報
俺、ちくわが初めて投稿ページの仕事に関わり、一番驚いたのはやはり投稿の量！　編集部の机上をちょっとしたクリフハンガーと変貌さすその量は、俺の処理能力(5バイト)を余裕で来世分まで滅ぼす勢いだ。そして、常連さんの作品が生で見れるのも感激だが、俺と同じ新参である投稿者貴兄の作品が何よりの励みとなった　共に歩み出そうと、熱くエールを送りたい！

熊本発！ 韓国音ゲーNOW

噂の韓国製音ゲー『EZ2DJ』がバージョンアップしたと聞き、設置先である熊本へ走ることとなった。

今回の『EZ2DJ』のタイトルは『3rd trax』、まあ順当進化といったところだろうが、筐体の説明書きを見て凍りついた。

「今回は……7鍵対応？」

「バカな！ 鍵盤は黒鍵2鍵、白鍵3鍵しかねえじゃん！」

「いや、エフェクトon/offキーまで使うっぽい……」

まさに神をも恐れぬ力技！ ならばそれに答えるのが漢道というものであろう！

コインを投入！ 選曲！ ゲームスタート！ ノートの嵐！ 一気にゲージ減少！ 15秒で終了!? もう一度！

コインを投入！ 選曲！ ゲームスタート！ ノートの嵐！ 徐々にゲージ減少！ 30秒で終了!! ……。

難易度も鬼奉行という状況である。しかし今回も相変わらずリキの入った美麗なグラフィックと、妙にツボを突いた音楽群は健在。

さらに今回はグラフィック担当者名も画面にクレジットされているので、明らかにグラフィックに力を注いでいることが分かる。

正直こうなってくると、日本での流通の悪さが非常にもったいないというか、せめて韓国音楽事情に強いavexあたりが、サウンドトラックだけでもディストリビュートしてくれないだろうか。

せっかく今年は日韓共催W杯もあるし、いいチャンスだと思うのだが……。

(佐賀県　諸江カズノリ君)

☆おおっ、とうとうドロッピングナウされましたか！ 3月号の熊本ゲーセンマップでリアル『EZ2DJ』に会えて、感激のあまり涙してしまった小生。そのときは『2nd』でしたが。

レアゲーやロケテストの遠征って、何かムショウに突き動かされるものがありますよねっ。たとえそれが、30秒で轟沈すると分かっていても（笑）。人生は一期一会、この機を逃したら次はないかもしれない。熊本でもどこでも、行って、見て、プレイしちゃいましょう！

アルカディアの音ゲーページも増えてきたことだし、韓国音楽ゲームファンページもー丁いっとく!? その名もズバリ「BEAT EZING」！

げーせん歳時記

(東京都　タマ君)
☆イヤな任務も心の持ちようじゃないか。例えは、彼女たちにまた会える幸せとか。

(鹿児島県　宣教師ゴンドルフさん)
☆幸福の星が見えます。高い遠い空に、そして君の周りにも。

(東京都　夏目リョウさん)
☆PS2版発売決定記念！
特典にも注目かな？

～焼き討ち編～ 忍者村2002

大反響であった忍者フロンティアーズ。今回はその表舞台に立てなかった影忍たちをいぶり出してみたい。要はA-Fro忍法・ストック大放出というわけだ。

(秋田流忍者　序偶)
☆一撃必殺度が100%と高かったため、掲載が見送られた一品である。

忍者特集を読んで、一つの結論を導き出した。「ゲームに登場する忍者の第一条件は忍んでいないことだ」。

(神奈川流忍者　三崎淳)
☆こんな忍者いるはずねえ、と敵の気をそらして不意討ちを狙っている。そう思えばゲーム忍者のド派手さも納得だ。

(宮城流忍者　アメコミ党党主)
☆だって君たち、殺っちゃうじゃん。

(宮城流くの一　あー子。)
☆ヨシヲだけでも12人いるんじゃ。

(和歌山流忍者　K&T)
☆和歌山の忍は、ニンマス を探すべし。

5月号の161ページ「レア忍クイズ」にて夏っ子番長嬢の出題された難問に多数の答えが寄せられた。

「雪上火澄（「グルーヴオンファイト」）でしょうか？」（秋田県　浅田君）

「ハンゾウさんではないですか!?　ささ髪！ とか叫ぶ……。」（香川県　チャッキー君）

ええい、貴様らボケなのか？　正解は、あっスペースが無い！　答えは「忍者村2003」で！

秘術臀星・桃臀部の舞！

☆正解者のみんなに夏っ子番長から、ピエールの尻をプレゼント。このキャラはみんな知ってるよね……。

MVS版「SNK vs. CAPCOM(仮)」出場キャラ大予想ーー！

唐突にアナウンスされたMVS版カプエス。どんな面子がそろうのか、今から思惑を巡らせてみませんか？　とりあえずハガキで予想を提出よろしくアル。

(島根県　かじやんさん)
☆HSグルーヴのSはせんべいのS。グルーヴ特性は歯にのりがくっ付くこと。

(北海道　アスシュク、ハセッチ見てる者)
☆MVSならウチらのホームグラウンドや！ 出る気、まきしまーむ！

ちくわ田獄門担当就任記念リポート これがアフロの出来る道

◎完成

ライターの作りしラフレイアウトは、血涙もろともデザイナー殿に渡る。その後も幾度も確認義務があり、油断は即座に誤字につながる。良い雑誌作りには終わりがない。

「異常なーし!!」「押ォオ忍!!（嬉）」完遂の瞬間、誰もが諸手を上げる。実はあと数日で次の投稿締め切り日。男たちの夢はエントレス。

A-Fro ひみつ情報 KEI君のQUOカードが出来たばかりなのに、もう次のQUOカード絵師を探しているアフロズ。「この人のQUOカードを作ってちゃぶだい！」なるリクエストも受け付けているので、皆さまのご意見お待ちしております。複数の応募作品から読者投票で採用作品を決定するというQUOカード絵コンベティションなんてのも一興だと思いますが・・ どうですかっ、皆さん!?

私の「行きつけのお店」スペシャル

先日、『バーチャロンフォース』をプレイするために街へ繰り出した帰りのこと。

行きつけの模型屋さんでアファームドの新作アクションフィギュアを予約したのですが、その際、「電話番号は変わっていませんよね？　でしたら、入ったら連絡しますよ」と言われてしまいました。

か……顔、覚えられてる!?

そりゃあ、以前もここでフェイイェンやらバトラーやらストライカーやらスペシネフやらのアクションフィギュアとか、エンジェランのガレージキットとかを予約したから、当然といえば当然かもしれないけど……。

おそらく私は、この店で「バーチャロン君」とでも呼ばれていることでしょう。

（栃木県　エンジェらぶF君）

☆ゲーセンや模型屋の店員さまと仲良くなっておくと、いろいろな恩恵が受けられることがあるからねえ～。喜ぶべきことじゃないかな。

しかし、「G-taste君」「大往生君」とか覚えられてしまったらチトいやん。ある意味、男らしいが。

（北海道　ハヤテユウトさん）
☆それは、太陽は東から上るがごとく、当然のルール。あー、ぶよまん食べたい。

俺の行きつけのゲーセンは、約20人（そのうち9割が十代前半）のインカムによって支えられている。

そのゲーセンの最も高いインカムを誇るゲームが『スーパーコブラ（81年コナミ）』。一体何で『スーパーコブラ』が大人気なのか？

（東京都　村上超魔王君）

㊟店員さんに「コブラ君」と覚えられるのも粋よのう。

（愛知県　祐絵さん）
☆クラッシュを恐れない点が、SG屋と走り屋の共通点なのかも。突き抜けて…　くれ!!

（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆男性キャラかぶりつき！
出るか必殺・ノーブラボイン弾き！

（福岡県　柊カキコさん）
☆別の時間にあった音楽。
それを運ぼう、自分の音として。

ブリジット育成計画

最終回

男らしくありたいブリジット君をA-Fro読者がフルサポート。いや、やり過ぎ。

1997年。「おー！　KOFのニューフェイスチームにカワイイ娘いるじゃん……、え!!　男の子!?　顔は好みなんだけど……男か（初期症状）」

2002年。「うおー！　ギルティの新キャラかわええ～！　……え？　男の子……ま、関係ないね（末期）」

（東京都　STS！君）
☆慣れていくのね……自分でも分かる……。

（兵庫県　Mi2さん）
☆思春期に少年から大人に変わる、というが。

（広島県　ダンシャク君）
☆ミゾクチに弟子入りすれば三日でこんな感じに。EDだったらイヤだな。

帰ってきた企画バトル

皆さんは覚えておられるか。特集企画を対決させ、投稿数で掲載スペースが決定する「企画バトル」を!!

半年前に行なわれた「ポップンVS.眼鏡っ子」は、ポップン圧倒的優勢の下に終わり、人々の記憶に刻まれることになった。

しかし！　ここに、新たなる戦いが突如として勃発！　今回の戦いは何と三つ巴！

対決する特集は――今や、飛ぶ鳥を落とす勢いの「ⅡDX特集」（仕切り・ちくわ田獄門）！　個性派ぞろいの「刑事特集」（仕切り・田渕健康）！　そしてリベンジマッチに臨む「眼鏡っ子特集」（仕切り・福田柵太郎）。

投稿数に応じて、企画のスペースが決まるこのバトル、果たして、勝つのはどの企画だ!?　そして、敗者への罰はどうする？　締め切りは6月20日必着！

持ち回り後記

愉快で[illegible]いめの仲間が増殖しちまったアフロス。これでべ[illegible]も[illegible]えれば言うこと[illegible]ちなく[illegible]地獄門君（仮）の加入により[illegible]倍は若返るであろうA-Fro。今後とも地球が[illegible]までよろしくよろしくお願い致します。（企画バトルよろしくサクテル）

ここにいる[illegible]と確信。この初志は永遠に忘れませぬ！　[illegible]言い[illegible]もこれからの[illegible]が楽しみでしょうがない。[illegible]分です。しかし[illegible]登場初回から[illegible]の目に[illegible]ルりなのは[illegible]最高田本[illegible]ですない。（ちくわ）

常連の座をつかみ取れ！　ARCADIA Frontiers[A-Fro]投稿ルール

アーケードゲーム投稿スペースA-Froでは皆さまの投稿、すなわち「ゲームが好きなんだあああああっ」という熱きソウルをお待ちしております。ハガキの裏には名前と落書きを忘れずに！

優秀作品（eb！マークが付いた作品）にはA-FroオリジナルQUOカードをプレゼントいたします。奮ってご応募下さい。

●ゲームイラスト（カラー、モノクロ、CG）大募集

アーケードゲーム、ゲームセンターに関するイラストを描いてみようよ。キャライラストからゲーセン風景、店長自画像まで表現方法は無限。ユアセンスをぶっちゃけてほしいぞ。封筒やハガキ裏に「アレンジ道場係」「グレイスケール係」と、コーナー名を書いておくとグレート。サイズはフリーだけど、ハガキサイズからA4ぐらいが投稿世界の標準。タテ・横の比率もハガキぐらいが標準的だ。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送って下さい。個人のHPに投稿作品、採用作品をアップする場合は、投稿後から45日間の間隔を空けていただくと、月刊アルカディア的に助かります。ご協力お願いします。

●これが無ければ締まらない！　文章投稿規定

文章量は最大で800文字前後にまとめて下さい。文字が汚くても、文法が間違ってても全然気にしないで投稿して下さい（リライトされる可能性はありますが……）。E-Mail投稿もアリですので、その日のゲーセン雑記、ゲームの感想、レビューなどを逐一メール投稿するのを習慣とすべし。

☆カラーCGイラスト投稿の注意

色数に制限はありませんが、RGBモードの作品だと印刷で出ない色があるため、掲載時に多少変色してしまうことがあります。ですので、あらかじめCMYKモードで作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意

グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可。

☆データ保存について

セーブファイル形式は大抵の形式に対応できますが、編集部オススメはフォトショップ形式（.psd）形式です。JPEG（.jpg）形式だと画像が劣化してしまうので、あまりオススメできません。どうしてもJPEGでセーブする場合、クオリティを75～95%以内を推奨。

※郵送の場合はJPEGでなく非圧縮のファイル形式がおすすめ！

☆画像の受け付けデータ容量を引き上げました！

サーバーのパワーアープ（by獣王記）により、投稿データの大きさは3MBまで対応できるようになりました！　これで高画質の気合CG投稿がドシドシ送れまするな。

●E-mail投稿時のアテンションプリーズ

メールで投稿する際も住所、氏名、ペンネームを忘れずに！　何かに当選したとき、プレゼントが送れないシュ。それと、前述のサイズであれば、画像解像度は350dpiありゃ十分やでー。

次々号9月号の締切は……　6月20日（木）必着！

※ご注意!!「消印有効」から「必着」へ変わりました！

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Froの宛先は、

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

鉄拳シリーズ
発行：濃縮還元帝国！

棘－いばら－

シリアス

ニーナを責める、失われた記憶と妹の優しさ。一つのテーマを追う作者の情熱と独得の絵柄が描く重さが魅力の1作。ほか小説1本。

制作者より：鉄拳4のニーナの設定をひねってみたウィリアムズ姉妹本です。

A5版　60P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋200円分の切手
〒263-0054　千葉県千葉市稲毛区宮野木町1860-29　吉田芳菜子

K.O.F'99
発行／Logos

記憶の中の思い出　後編

シリアス

キャラの技が画面に忠実！ストーリーもオフィシャル色が強いながらも、この分量をきちんと物語として成立させている力作です。

B5版　92P　オフセット　表紙1色
900円分の無記名小為替＋270円分の切手
〒709-1122　岡山県倉敷市茶屋町早沖1665-1　中島早智絵

ポップンミュージックシリーズ
発行／銀天使堂

a prelude

シリアス

制作者より：オフィシャル設定を元にした、ユーリのお話です。

B5版　32P　オフセット　表紙カラー
500円分の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シール
〒215-0005　神奈川県川崎市麻生区千代ヶ丘7-13-3　多田野早紀

涼風のような切なさを描くユーリメインのDeuil本！

インタビューに答えたユーリのひと言からよみがえる、ある少女との思い出。空間を活かした画面構成と銀インクでの印刷が紡ぎ出す切ない空気は絶品！

紙を刻み付けるような描線と心を刺すようなセリフの共演がステキ！　あたし、少し泣きそうかも。オリキャラ登場、ほんの少しユーリ×アッシュ風味アリ。

伝言板
見知らぬあなたと相合い傘〜

★会員様募集〜!!
WJゲームイラスト中心で送料込み500円です！　興味持たれた方は80円切手同封でお問い合わせ下さい。

〒037-0105青森県西群稲垣村福富字町崎2-1　三浦千鶴

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは絵でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送って下さい。

★VF4上手くなりたいヨサークル
会員様を募集中ですっ！　活動内容は月1回の会報と、VFを一緒に練習するコトです。教えて下さる方も募集中!!　興味を持たれた方は80円切手同封で下記まで。

〒535-0005　大阪府大阪市旭区赤川4-10-22　菊池まりこ

メイドの控え室
当館も3年目を迎え、新しいお客さんも増えてきました。でも、初期に注意したポイントとかって、新しいお客さんは知らないんですよね……。とりあえず、伝言板への投稿はかなり縮小されますから、文字を大きめにして下さいね。それから、ゲームや企業のロゴタイトルを同人誌や表紙にそのまま張り付けて使用したりするのはNGです！　お気を付けて。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています　■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。(何かのリストなど)　■男性向け・女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています　■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストの多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ギガウイング2　発行／WEEKEND HERO

Fellow...

シリアス

本編の会話デモと独自要素から組み上げた本格派の1本。ゲーム本編を知らずとも分かる構成が見事です。戦闘シーンはあっさり目。

A5版　44P　オフセット　表紙カラーカバー
送料込600円分の無記名小為替＋宛名シール
〒186-0003　東京都国立市富士見台3-7 3-4-111　中村（様）方W係

ギルティギアゼクス　発行／雷忍

チプミン。

ギャグ

謎の生物チプミンが引っこ抜かれたりついて行ったり食べられたり（笑）してます。1Pギャグメインで絵柄もネタもカワイイですよ！

A5版　24P　コピー　表紙1色
200円分の無記名小為替＋120円分切手＋宛名シール
〒262-0041　千葉県千葉市花見川区柏井町1755-1　ソレイユA-301　加川幸子

ポップンミュージックシリーズ　発行／少年☆カキノタネ

CHOCOLATE

ギャグ

妙にグルービィで勢い満点、終着駅の見えない暴走レオ君と微妙に壊れ風味のスギ君が笑えます。ボリューム少な目なのが残念なくらい。

A5版　20P　オフセット　表紙1色
200円分無記名小為替＋120円切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒412-0041　静岡県御殿場市ぐみ沢688-12　三浦志乃

牡丹、同人デビュー!?　その5
印刷所に入稿する前に

一大決心の前には情報が不可欠です

牡丹「原稿も仕上がりましたし、あたしは腹を決めました。今作ってる同人誌、印刷所に頼んでオフセット印刷にしてもらいます！　牡丹、行っきま〜す!!」
ジョイ「と、待ちなさい、どこへ行くのです？」
牡丹「え……そういや、印刷所ってどこ？（涙）」
ジョイ「それ以前に、いろいろ知識が必要のようですね」

同人誌は『そのまま』印刷されます

ジョイ「まず原稿を見せてみなさい。ふむ、用紙のサイズそろえはOK。文字は縦書き基本だから右綴じ、と。……セリフが鉛筆書きのままですぞ」
牡丹「え、文字は印刷所の方で活字にしてくれるんじゃないんですか？　投稿マンガとかはセリフは鉛筆書きのままで応募するじゃないですか」
ジョイ「同人誌の場合は違います。原稿の状態そのままで印刷にかけられますから、鉛筆書きの部分は薄くて印刷に反映されません。ワープロ文字を貼り付けるか、ペンで手書きするようにしなさい」
牡丹「ううう、けっこう大変かも。ボールペンはOK？」
ジョイ「いや、ボールペンも薄くなる恐れがありますから、油性のサインペンの方がいいでしょう」
牡丹「……ひょっとして、ページの下の方にあるページ数を表す数字も、自分で書き込むんですか？」
ジョイ「その通り。この数字を『ノンブル』といいます。ノンブルは印刷所でページの順番を間違えられないためにも入れておくべきでしょう。印刷所によってはノンブルが無いと受け付けてくれない場合もあります」
牡丹「とほほ、まず1ページ目に『1』と……」

ジョイ「ストップ！　同人誌の場合、表紙を1ページ目、表紙の裏を2ページ目と数え、本文の最初のページは3ページ目と数える場合が多いのです。ですから、3から順に書いていかなくてはなりません」
牡丹「はう！　そ、そんな秘密が……。ううう〜、要するにあたしの原稿はまだ、印刷所に入稿できる状態じゃないんですね。今日は出直しだわ！」

『マニュアル』をよく読みましょう

牡丹「ほかにも注意点ってあります？」
ジョイ「ふむ、まずこれをご覧なさい。印刷所が発行しているマニュアルです。住所はもちろん、料金体系や入稿時の注意、入稿方法などが書いてあります」
牡丹「おお〜、これを見れば何をどうすればいいのか一発で分かりますね！　こういうマニュアルってどこで手に入れられるんでしょうか？」
ジョイ「同人誌を刷ってくれる印刷所に頼めば大抵は切手代のみで郵送してくれます。印刷所が近くなら直接出向いてももらえますし、イベントなどで無料配布していることもあります。というか、これはあなたがイベントでもらってきたマニュアルですぞ。印刷費用の話をしたときにも見たではないですか」
牡丹「そうでしたっけ……（汗）。入稿方法って、印刷所各社で割と違うんですね」
ジョイ「そうです。ですからマニュアルを熟読して、その指示に従うのが肝要。『これで通じるだろう』『前の印刷所ではこうだった』的に自分勝手な判断をするとトラブルの元になりますぞ！」
牡丹「あ、郵送で入稿することもできるんだ」
ジョイ「ええ。ですから近所に印刷所が無くとも大丈夫なわけです。もちろん直接入稿すれば印刷所の人にいろいろ聞けますし、不安な点も減るでしょう。印刷所を決めるときは場所、値段、仕上がり、自分の作りたい本の形態、いろいろなことを考える必要があるわけです」
牡丹「よし、まず今夜はこのマニュアルと格闘よ！」

ポップンミュージックシリーズ　発行／40uniuni…

犬の生活XP

ギャグ

お二人の合同誌、画力・勢い共にトップクラスでもういろいろとイイ具合にブッ壊れており、全編くまなく笑えます。しかしなぜ乳首。

B5版　36P　オフセット　表紙カラー
送料込700円分の無記名小為替＋宛名シール
〒461-0004　愛知県名古屋市東区葵1-17-17　佐伯香子

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送って下さい。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いて下さいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。7月末に掲載を希望する人は6月20日（木）消印有効です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達

WWWサイトの泳ぎ方

「サッカーゲーム」サイト

WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002

Hitmaker

http://www.hitmaker.co.jp/game/Champion_Fb/home.html

トレーディングカード

ICチップ内蔵カード

超期待サカゲーのオフィシャルサイト

「トレーディングカードを使って選手を操作する」といった、従来のサカゲーとは全く異なった新しい遊び方で、プレイヤーだけでなくオペレータからも大変注目されている『WCCF』のオフィシャルサイト。メインコンテンツにはゲームの解説だけではなく、独自のプレイ方法とゲームシステム（カード操作以外にもチームマネージメントや休憩など）やフォーメーションについての解説がされている。それに加えてプライベートショーやAOU EXPOのレポートやスタッフのコメントなどが掲載されているので、ぜひそちらもチェックしよう！

サイトデザインは非常に洗練されている。構成内容はゲームに関する情報がいっぱい。ゲーセンで遊ぶ前に一通り目を通すべし！

NEW FRONTIER

TAKA

http://tokyo.cool.ne.jp/new_frontier/index.html

バーチャストライカー

フォーメーション

雪だるま等

初心者向けバーチャストライカー攻略を掲載

レバーとボタンで複雑なサッカーを存分に楽しめるシステムにより、サカゲーを身近にした「バーチャストライカー（以下バチャスト）」シリーズ。遊ぶ上で重要なポイントをプレイヤーの視点から解説・攻略している。攻略は『バチャスト2』がベースで『バチャスト3』はその差分情報を掲載している。攻略情報としてシステム解説、フォーメーション解説、初級・中級・上級それぞれの腕前に合わせた情報も掲載している。また、掲載されている小技情報は試合展開を有利に運ぶための重要なテクニックが多いので、ぜひマスターしよう。

サイトデザインはシンプルだが、掲載している情報は即効性のものばかり。『バチャスト』プレイヤーは必ずチェックすべし。

sakanet.net

http://www.sakanet.net/

サカゲー

ユニフォーム

ウィニングイレブン

サカゲーのポータルサイト

サカゲーに関する情報を一気に集めることができるサイト。トップページではサカゲーに関するニュースやサカゲーのリリース情報が掲載されている。コンテンツにはコンシューマ・サカゲーのメジャータイトル別掲示板やフリーボードが中心で技術情報や新作情報などについて、熱い意見が交わされている。また、人気サカゲー＆期待しているサカゲーランキングや、ユニフォーム情報なども掲載している。姉妹サイトにはサッカーに関する一般情報が集まっている蹴球瓦版がある。ちなみにメールマガジンも配信しているぞ。

画面左側にコンテンツの一覧が表示されている。サカゲーファンを自負するなら一度はアクセスしよう。意見交換にも参加すべし。

「モリガン」CGサイト

LylicaL MooN

銀河

http://www2.orions.ne.jp/m66/

ゲーム関連CGはサイト内別コーナーの「ゲーム絵別館」でまとめて掲載されている。パステルカラーが印象的なCGが多くいろいろなゲームのCGが楽しめる。

G.K. 阿鼻叫喚地獄猫

はっとりい

http://www5.airnet.ne.jp/darkness/

独自の世界観とテーマに合わせたタッチを使い分けたCGが惹き付ける。吊り目少女と屈強男好きは要チェック。CGはPCゲームを絡めたパロディネタが多め。

散琳舎

科木せみこ

http://semiko.s3.xrea.com/

管理人のキャラクターへの愛が感じられるCGが掲載されており『ヴァンパイア セイヴァー』の白モリガンのCGもある。掲載CGはスキャニングして加工したもの。

SPIRIT LOOSE

谷和也

http://www5a.biglobe.ne.jp/~s-loose/

ゲーム系コミックスで活躍されている管理人によるサイト。掲載CGは『D&D』ワールドと『ヴァンパイア』キャラがフュージョンしている。シーフのモリガンというのもマル。

T2 ART WORKS (TONY TINY WORLD)

Tony

http://www.bekkoame.ne.jp/i/taka_tony/

PCゲームの原画等で活躍中の管理人による、しっかりしたデッサンと丁寧な色使いが魅力的なCGを楽しむことができる。なお原稿執筆時はサイト工事中であった。

BEAMS

LEINA

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/4870/

掲載CGはサイト内「BEAMS CAPCOM Site」に掲載されている。CGはスキャニング画像を加工したものが中心。同人誌紹介やイベント参加情報もアリ。

MHworks.com

JOG

http://www.mhworks.com/

掲載CGモリガンは『ヴァンパイア セイヴァー』から。しっかりした瞳と陰影が印象的な肌のタッチで、いろいろなテーマのCGが楽しめる。CGに対するコメントもマル。

蛇頭龍尾

桜蘭亜

http://www.spice.or.jp/~les/

大きな瞳のかわいいCGが、ヴァンパイア始めゲーム、オリジナル、アニメなど多様に楽しめる。同人活動情報や発行同人誌、参加同人ソフト紹介なども行なっている。

ATOMIC BOMBERS

うにゅるん

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/5572/index.html

モリガンCGサイトとしてメジャーであったが現在は『PSO』メインに移行。艶っぽいモリガンCGが多い。掲載CGにピンときた人はリンク先の贈答CGまでチェック。

TIPS wwwの泳ぎ方

CGや攻略のサイト探すにあたり欠かせないのが検索サイト。現在はいろいろな検索サイトが存在してるが、やはり老舗や定番と呼ばれるサイトは、秀でた部分があるのは事実。そこでCG検索サイトの雄、「Tinami（http://www.tinami.com/）」を利用して検索する様子をチェックしよう。

アクセスしてトップページで現れるのが「更新」「ちえりりすと」「検索語」「ダイジェスト」「インデックス」などの指定。例えば今回のCGお題の「モリガン」を検索語に入力すると、サイト登録で「モリガン」というキーワードが入力されたサイトがピックアップされる。この状態で、第一条件や第二条件で「年齢低い」「デフォルメ強」といった条件を指定することで、サイト表示順序を変えることができる。

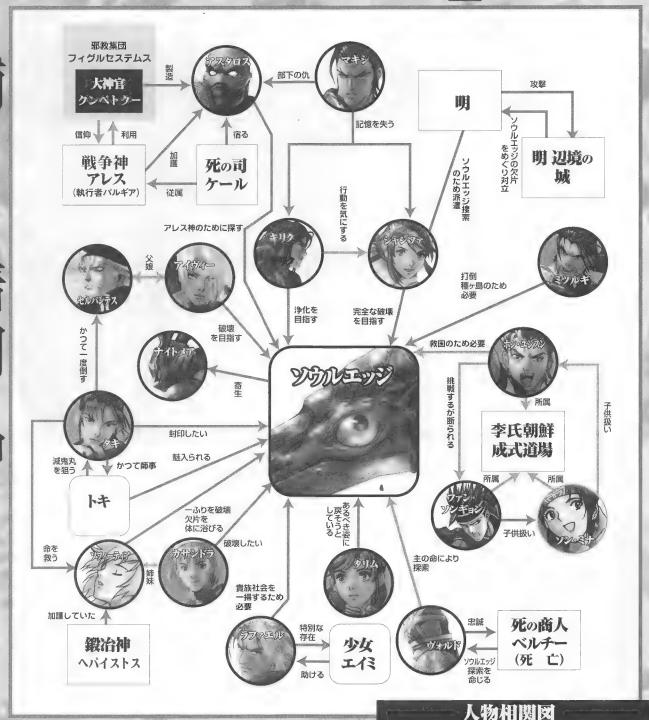
このような検索機能はゲーム系検索サイトの雄「Surfersparadise（http://www.surpara.com/）」も充実している。ゲームのタイトルやジャンルおよびメーカーの選択に加え、検索除外のジャンルも指定できる。ただし最初に全条件を設定する必要があり、検索結果の表示順番変更はできない。バナーは表示するようにした方がイラストの確認ができるのでベター。

ということで、検索サイトの機能をフル活用して、泳ぎまくれ！

泳ぎ方PLUS！

今回のTIPSにより希望するCGサイトへの到達は高速化されることと思うが、ジャンル毎のポータルサイトからの検索も便利。「ヴァンパイア」なら「THE GATE OF DARKNESS（http://www.yuzuriha.sakura.ne.jp/~akikan/GATE.shtml）」がオススメ。海外からのアクセスも含め、ヴァンパイア関連情報が非常に充実している。

剣はすべてを捕らえて、暗闇の中につなぎとめる

ついに発売の『ソウルキャリバーII』。
今回は1月号の続きとして、
キャラクター設定を再掲載。
キャラクターの織りなす哀しい
人間模様を感じて下さい。

SOULCALIBUR II™ 設定資料集 ストーリー篇弐

※図は編集部で作成したものです。

キリク

Kilik

年齢■23歳
出身■不明
（朝/真行山臨勝寺で育つ）
身長■167cm
体重■63kg
家族構成■臨勝寺で育てられるが、姉弟然だったシャンレンを含め全員を殺害
/師匠・エッジマスター
生年月日■2月9日
血液型■A型
使用武器■棍
武器名■滅法棍（メッポウコン）
流派■真行山臨勝寺棍法真伝

『人間は、時には過ちを犯しながらも、足を伸ばして、つまづきながらも前進する』
……スタインベック『怒りのぶどう』

武術の修行が盛んなことで知られる真行山臨勝寺。ある夜を境に、この寺は歴史から消え去った……。邪気に犯され、正気を失った寺人たちが互いに殺しあう中、たった一人生き延びた男、キリク。衰弱しきっていた彼は、翌朝一人の老人によって助けられた。

キリクは赤子のころ真行山に捨てられ、臨勝寺に引き取られた孤児であった。物心付く前から武術の修行を日常として育った彼は、特に棍を好んだ。そして16歳になるころには、棍術の奥義伝承者に選ばれるほどの使い手に成長したのである。

臨勝寺には三宝と呼ばれる代々伝わる三つの品があった。棍法の伝承者になるということは、その一つである「滅法棍」を授かる資格を得る事を意味していた。

だが、イヴィルスパームが臨勝寺に降り注いだのは、その皆伝式の前夜のことだった……。

やがて老人の庵で目覚めたキリクの肩には、滅法棍と共に三宝の一つである末法鏡がかかっていた。「末法鏡」は、キリクと同じく孤児で、彼にとっては姉のような存在であったシャンレンが授かっていたはずの品であった。

イヴィルスパームを浴びて、膨れ上がった破壊衝動に流されていたキリクが正気に戻った時、すでに彼は末法鏡を身に着けていた。おそらくこの鏡が、邪気を自分から取り除いたのに違いない……。そして、末法鏡を彼にかけたのは、持ち主であるシャンレンしか考えられなかった。

……なのに。なのにキリクは、そのシャンレンを殺してしまったのだ。末法鏡を持っていれば無事だったであろうシャンレン。だが、彼女はキリクに鏡を託し、自らは狂気に飲まれて命を落とした。彼女はなぜ死を選んでまで自分を生かしたのか。そして、愛すべき人々を手にかけてしまった自分は、何のために生きていかなければならないのか……？

自らを責めつづけた彼は、やがて、己の業を断ち切ることこそが、生き延びた自分にできるただ一つの事だと結論する……。

「すべての元凶は、邪剣ソウルエッジ。そしてキリク自身と、力を吸収する性質を持っていた滅法棍は、あの夜以来邪気に満たされ、末法鏡によってかろうじて正邪のバランスを保っている」

キリクが自分で結論を出すのを待っていたかのように、そう彼に継げる老人。この老人こそは、人里を避け隠れて暮らす、臨勝寺の武術顧問・エッジマスターその人であった。

彼は老人のもとで臨勝寺棍法の奥義と自らの身体と滅法棍に巣くう邪気をコントロールする術を学び、やがて邪剣破壊の旅へ出る。旅先でシャンファ、マキシと出会ったキリクは、旅の末にソウルエッジを持つナイトメアの居城へとたどり着いたが、ナイトメアの配下たちに囲まれてしまう。盟友マキシの捨て身の行動によって、際限なく襲いくる敵を振り切ったキリクとシャンファはナイトメアに戦いを挑み、死闘の末、シャンファが持つ霊剣ソウルキャリバーの力で邪剣を破壊する事に成功した！　末法鏡は激しい戦いの最中、砕けてしまっていた。だが末法鏡が無い状態でも、キリクは己の邪気が暴走しない事に気付く。

長い旅の末、彼は自分自身で内なる邪気を抑える術を会得していたのだった……。

——それも、もうすでに4年も前のことだ。

その後、行方知れずとなったマキシの捜索をあきらめた二人は、それぞれの道を歩き出した。師の元へ戻り邪気を時間をかけつつも中和・浄化する術を学び、さらなる高みを目指して修行を続けていたキリク。だが、彼はある日、覚えのある邪気を感知する。それは忘れようもない、忌まわしき邪剣のそれであった。

……いまだソウルエッジは存在している！　破壊しただけでは邪剣を滅することができなかった……。力で邪剣を破壊する事がかなわぬならば、滅法根に吸収させてしまえないだろうか。善悪を問わず力を吸収する滅法棍の特性を以ってすれば、すべての邪気を自分の監視下におくことができるはずだ。後は時間をかけて邪気を浄化していけば……。

4年たった今でも、自らに巣くう邪気を完全に浄化できてはいない事実から、邪剣が持つ巨大な邪気を完全に浄化するには、長い時間を必要とするのは容易に想像できた。だが、生涯かかろうとも、自らが手に掛けてしまった人たちに償いができるなら……彼の答えは決まっていた。

『我々は不確かなものを求める間、確かなものを失う』
……ラテン語の格言

気心知れた部下たちを率い、雲のように気ままな旅を続ける琉球の海賊マキシ。すでにアジアの海をあらかた巡り終えた彼は、新天地を求めて西へ向かっていた。ヨーロッパを目指して南航路を進み、インドの港街にたどり着いたとき、彼はソウルエッジを探して旅をしていたキリクと出会う。だが、それは決して喜ばしい出会いではなかった。

キリクが内に秘めていた邪気。それに導かれて現れた異形の群れとの戦いで、マキシの部下たちは、なす術無くその命を失う。やがて異形の群れが去ったとき、かろうじて生きていたのはキリクとマキシだけだった。

仲間たちの復讐を誓ったマキシは、この事件以降キリクと共に行動する。異形の群れを率いていたアスタロスは、いつか再びキリクの前に現れるに違いなかった。

旅の途中でシャンファを仲間に加え、彼らは一路ヨーロッパを目指した。慣れない陸の旅を通じ、彼と新たな仲間たちの絆は深まっていった。

やがて彼らは邪剣ソウルエッジを持つナイトメアの居城へと侵入、ナイトメアの配下たちの襲撃を受ける。忘れもしない異形の群れ……！　目指す敵が近くに居ると確信した彼に応えるかのごとく現れる巨大な影。

仲間たちを先に行かせ、マキシはアスタロスと対峙する。部下たちの恨みを晴らすべく、彼は渾身の力を込めてアスタロスに挑み、ついに深手を負いながらも勝利を収めたのだ。しかしその直後、アスタロスを加護していたアレス神の手で地中へと飲み込まれたマキシは、意識を失ったまま地下深くを流れる水脈へと落ち、静かに冷水の中を流されていった。地上にはただ、彼のヌンチャクが残されていた。

気が付いたとき、マキシは岸辺に打ち上げられていた。闘いで傷付いた手足の感覚は無く、ただ意識だけがしっかりとしていた。彼は、もはや自分が満足に動けないほどの重症を負ったのを理解した。

やがて近くの村の者に助けられたマキシは、その村で暮らし始める。持ち前の知識と義理堅い性格、そして人を惹き付ける魅力は、

ソウルキャリバーⅡ設定資料集弐

シャンファ

Chai Xianghua

『我ことにおいて後悔せず』
……宮本武蔵「独行道」

度重なる倭寇の侵略に苦しめられていた東の大国・明は、民を守り、また国の威信を取り戻すため、「英雄の剣」と伝えられたソウルエッジの探索に最も力を入れた国の一つである。しかし、三度にもわたる捜索隊は、いずれも吉報を持ち帰る事はなかった。第一、第二の捜索隊はついに帰る事は無く、つい先ごろ帰国した第三陣も英雄の剣を見つける事はできなかったのだ。皇帝の親衛隊から選りすぐった第三陣ですら入手する事はかなわなかったという結果は、皇帝を大いに失望させたのである……。

シャンファはその第三陣に参加した一人であった。彼女は代々軍人の柴家に育ち、今は亡き母親から剣の手ほどきを受けていた。やがて母が病死した後もシャンファは腕を磨きつづけ、ついにはその腕を見込まれて皇帝の親衛隊員となる。……そしてソウルエッジ探索の任務に抜擢され、失敗したのである。皇帝の不興を買った彼女はその後親衛隊の任を解かれ、張り合いの無いヒマな仕事を与えられていた。柴家の者はその境遇を嘆いたが、彼女はそれで良いと思っていた。

実は四年前、彼女はソウルエッジを目の当たりにしたのだ。だが「英雄の剣」であるはずのソウルエッジの正体は、人の魂を際限なく喰らう邪剣だったのである。そのような剣を国に持ち帰ったところで災いしか呼ばないであろう。このような邪悪な存在は破壊してしまわなければならない！

そう判断したシャンファは旅の仲間であるキリクと共にソウルエッジと戦い、炎渦巻く異空間で邪剣を破壊する事に成功した。しかし、戦いの間不思議な力で彼女を守り、共に戦った母の形見である剣は、シャンファたちが異空間から帰還する際に虚空へと失われてしまった。

「自らの運命を切り開きなさい——」

形見の剣は失われたが、その遺言はシャンファの精神に宿っていた。彼女は自分の決断が正しかったと確信していたのだ。

ある日、彼女を失望させる事件が起きる。皇帝が自国の辺境に位置するある城を攻撃したのだ。表向きの理由は反逆を計画していたからだと報じられていたが、ほどなくシャンファには、その真の理由が告げられた。

それは明の諜報部がつかんだ確かな情報だった。かつてソウルエッジ探索第二陣として派遣された男が英雄の剣を持ちながら、かの城にとどまって皇帝の元へは帰ろうとしないというのだ。召喚の使者を出しても彼は応じず、また城主も彼の引渡しに応じない。それはソウルエッジを皇帝に献上するのを拒み、己が物とする意図があるに相違ないと判断された。軍が送られ、結果城は落城したが、剣を発見する事はできなかったのである。

再びシャンファを召し出した皇帝は、彼女を廃墟となった城へと派遣する事にしたのだった。それは彼女が最もソウルエッジに近付いたと思われる人間であり、瓦礫の山からソウルエッジを探し出すには彼女の経験と知識が必要だと考えたからに他ならなかった。

確かに自分は邪剣を破壊したのだ。だから、ソウルエッジが戦場となった城にあるはずはなかった。真実を報告していたならば、今回の戦は起きなかったのかもしれない……。深い悲しみと共に戦場跡へと派遣されたシャンファ。だが彼女は、数少ない生き残りの証言や細かく散り散りになった記録などから、確かにソウルエッジの欠片と呼ばれる品がこの地に存在していた事実にたどり着く。

もしも本当に邪剣の欠片だったならば、その邪気に気が付く人間はいたはずだ。そう考えれば、欠片を入手した者が、皇帝への献上を躊躇した理由も説明がつく。推測される欠片の大きさからして、城主がそれを欲から手元においておきたいと考えるのは難しかった。すると、やはり欠片は忌まわしき邪剣のそれであったのか……？ 破壊したはずのソウルエッジが、今なお災いを起こしているかもしれない……！ もしもそれが事実ならば、その欠片を見つけ出し、形も残らないほど徹底的に砕いてしまわなければならない！ それは邪剣を中途半端に破壊して安心してしまっていた自分が負うべき責任なのだ。一度決心したシャンファの行動は素早かった。その夜のうちに彼女は一人任務を離れたのである……。

年齢■20歳
出身■明帝国/北京
身長■152cm
体重■46kg
家族構成■母は病死、父は死んだと母から聞かされていた
生年月日■4月2日
血液型■B型
使用武器■中華剣
武器名■無名
流派■
真行山臨勝寺剣法+アレンジ

真喜志

Maxi

年齢■28歳
出身地■首里/琉球王国(沖縄)
身長■174cm
体重■64kg
家族構成■不明
使用武器■ヌンチャク
武器名■蘇竜集(そりゅーしゅ)
流派■七閃架裏破手

彼を村の一員としてくれた。やがて体力は戻ってきたが、傷ついた四肢が治る見込みはなく、以前のように旅をする生活には戻れそうになかった。

だが、彼は満足していた。皆の仇は討てたのだから。キリクたちがその後どうなったのかは気になっていたが、今の平和な生活が続く以上、彼らはうまく災いの元を断ったのだと思われた。このまま、この村で一生を終えるのも悪くはない……。そう思っていた。

四年が過ぎたころ、ある噂が村へと届いた。

「大きな斧を持った　大きな男が通る　後には何も残らない」

マキシは直感した。奴だ……！ 詳しく話を聞けば聞くほど、直感は確信へと変わった。

奴が生きている……。俺はこんなところで何をしているんだ！ 仲間の仇も討たずに自分だけがのうのうと平和に暮らしていていいわけがない！ だが、彼の四肢は動かなかった……。

マキシの心情を読み取ったのか、村に住むまじない師の老人が彼の前に現れる。

「何かを得ようとするならば、同等の何かを手放さなければなるまいよ」

マキシは老人の秘術にすがり、老人は取引に応じた。老人が最近手に入れたという珍しい金属片。その貴重な品を薬として使って秘術は行なわれたのである。

数日の後、村人たちに再会を約束すると、マキシは旅立った。

彼が仇討ちのための肉体と引き換えに失ったもの……それは仇討ちを誓った仲間と同じぐらいに大切な、旅の苦楽を共にした二人の記憶だった。

SOUL CALIBUR II Story FILE 2

ラファエル
Raphael

年齢■32歳
出身地■
ルーアン／フランス王国（フランス）
身長■178cm
体重■72kg
家族構成■少女エイミ
使用武器■ソードレイピア
武器名■フランベット
流派■ソレル・ラピエル

『悪徳は選ぶことから始まる。本人の遺伝、知能、神経の疲労といったものによって。この選択は説明のつかない、あるいは犯罪的なものになるまで洗練される』
……ジャン・コクトー「阿片」

宗教抗争の真っ只中にあった16世紀のフランス。そんな時代をゆりかごに、貴族たちの謀略を子守唄に、そしてレイピアと医学を友として育った冷徹で非情なソレル家の若き当主。それがラファエルである。

彼の処世術は敵を多く作ったが、その的確で素早い判断力と実行力は、確実にソレル家の基盤を堅固なものにしていた。

だが悪名高いイヴィルスパームが起きた年、彼は致命的な間違いを犯した。ソレル家が支持していた貴族の一人がイヴィルスパームを浴びて狂乱状態に陥ったことを知るのが遅れ、敵意を持つものに自分を攻撃する大義名分を与えてしまったのだ。

しかも戦乱に巻き込まれた凡庸な一族たちは早々と保身を図り、ラファエルの身柄を引き渡す事を条件に降伏してしまったのである。

ただ一人孤立し、一族からも追われながら彼は貧民街へと逃れた。だが不自由ない生活に慣れた彼にとって、飢えと寒さで凍える生活は厳しかった。追手に発見され、弱った体で逃げているところをかくまってくれたエイミという名の幼い少女がいなかったなら、彼は死んでいたに違いない。

彼女にとって、それは「兵隊が嫌いだから、邪魔をした」というだけの、ほんの気まぐれな行動にすぎなかった。しかしそれは、自分の力だけで生き抜いてきたラファエルにとって、生まれて初めて他人に助けられた瞬間だったのだ。彼に欠落していた何かの感情が沸き起こり、ラファエルにとってエイミは特別な存在となった。

これまで持っていた価値観から一歩離れて見た世界はまったくもって新鮮で、そして無意味なものだった。貴族たちは自らの利益と保身のみを考え、争いを繰り返すばかり。平民は平民で、戦乱に疲れ果てすべてを諦めきっていた。無気力で生きていても死んでいても変わりないような者ばかりだった。

戦乱の下では、真の意味で生きている意味を持つ人間はいないと確信した彼は、エイミを連れて貧民街を出た。

彼らはくだらない戦乱を避けて地方都市へと移ったが、環境が変わってもエイミは周囲に心を開かなかった。

長い貧民街の生活は雑草のごとき生命力と強い警戒心を育てていたが、同時にまだ10歳にも満たない彼女から未来という希望を消し去ってしまっていたのだ。

彼はソレルの名を隠して、ある資産家に近付き、少女を養うための財産を得た。持ち前の聡明さで犠牲者と周囲の信頼を得、折をみて毒を盛ったのである。あとは「屋敷の主人は長い旅に出掛けた」と偽りの情報を流すだけだった。

やがて彼は屋敷の図書室で、己の転機ともなったイヴィルスパームに関する書簡を発見する。その全貌に興味を持った彼が、ソウルエッジにたどり着くのに時間はかからなかった。

狂気と引き換えに持主に力を約束する魔剣、ソウルエッジ。それを愚かな貴族どもの中に投げ込んだなら……。間違いなく彼らはソウルエッジを奪い合うだろう。一時的に戦乱は大きくなり、そして最終的には自ら破滅の道を歩んでいくに違いない。

当然ソウルエッジをめぐる戦乱によって平民にも被害は出るだろうが、彼らはもともと死んでいるも同然なのだから、どうなろうと構わない。

己の欲で戦乱を起こす貴族どもを一掃し、エイミが自ら意味ある人生を歩んでいける世界を用意する事ができるなら……。そのためには、ソウルエッジの入手が不可欠であった。必要ならば、何としてでも手に入れて見せよう。

たった一人のための壮大な、そして狂気を含んだ計画がラファエルの中で織り上がっていく……!

『怪物の誕生する原因は多数ある。まず第一は神の栄光である』
……パレ「怪物及び異象について」

人の怨念を喰らい続け、砕けてなお世界を覆わんとしている邪剣ソウルエッジ……。

その力に気付いた神は、オリンポスの鍛冶神ヘパイストスだけではなかった。ヘパイストスがソウルエッジに危惧の念を抱いたのに対し、純粋にソウルエッジが持つ力に興味を持った神もまた、存在したのだ。戦争を司るアレスにとって、邪剣ソウルエッジの忌まわしき由来や習性は大した問題ではなかったと見える。彼はソウルエッジを手元に置くことを望んだ。

同じオリンポスに属する二人の神の邪剣を巡る思惑は、やがてそれぞれが人間界に介入する結果となったのである。

戦争神が目をとめたのは、彼を「執行者パルギア」としてあがめる砂漠の邪教集団であった。

啓示を受け、ソウルエッジを入手するための使者の用意を命じられた大神官クンペトクーはその秘術を駆使して一体のゴーレムを創り上げる。大神官は彼に強力な呪いを込めた特製の大斧と、アスタロスという名を与えて邪剣探索へと送り出した……。

神が求めるほどの力……。密かにソウルエッジを手にする野望を抱く大神官ではあったが、神をあざむくことは容易ではない。大神官は知るよしもなかったが、実はアスタロスには、戦争神に従い戦場を駆ける死の司ケールが宿っていたのだ……!

直接の創造者である大神官の思惑とは裏腹に、戦争神に邪剣を捧げるべく行動するアスタロス。

首尾よく邪剣を探し出したものの、邪剣はその半身を失い、その力は激減していた。

このような状態のソウルエッジを主が望むわけがないと判断したアスタロスは、当時の邪剣の持ち主であったナイトメアに従って虐殺を重ね、邪剣の力を高めることに専念していた。

三年も経つ頃には邪剣の力も回復し、いよいよナイトメアから邪剣を奪う瞬間が近付いてきた……!

しかしアスタロスはその時を待たずして、彼を仲間の仇と追ってきた男との闘いによって破壊されてしまったのである。虐殺を重ね

ヴォルド

Voldo

年齢■50歳
出身地■パレルモ/ナポリ王国(イタリア)
身長■183cm
体重■84kg
家族構成■ベルチーの亡霊
使用武器■カタール(ジャマダハル)×2
武器名■マナス&アユス
流派■我流

「優雅さは、意識をまったく持っていないか、さもなければ無限の意識を持つ人間の肉体、つまり人形か神かの内に最も純粋な形で現れる」
……クライスト「マリオネット芝居について」

地中海に浮かぶ小島の一つに存在すると言われる富豪ベルチーの宝……。一攫千金を狙う盗賊たちが目指し、いつしかマネーピットと呼ばれたその縦穴状の倉には、常にある噂が付きまとっていた。

侵入者を待ち受ける罠の数々、そしてその深部には不気味な番人が潜んでいるというのだ……。

「私の下に存在しないものは無い」という言葉で知られるイタリアの死の商人ベルチー。

だが、そんなベルチーにも「欲して止まない品」は存在していた。秘宝中の秘宝ソウルエッジを手にせんと、思いつく限りの手段を尽くしたベルチーであったが、それでもソウルエッジを手にすることはできなかった。ついに彼は自ら船団を率いて捜索の旅へと出たが、その留守の間にイタリア戦争が勃発。ベルチーは秘宝を見つけるどころか、残してきた財産をすべて戦乱に奪われてしまったのである。

己の全存在ともいえる財産の大半を失ったベルチーは、船団に残る最後の財産を守るため、部下と共に地中海の小島に縦穴を掘った。宝を狙う者を拒むため、その縦穴には幾重にも罠が張られた。

こうして主の思惑通り、秘倉マネーピットは二十数年に渡って盗人たちを飲み込み続けたのだ……。

今日も男は宝を守っていた。彼こそが、番人と恐れられ侵入者たちから宝を守るその男である。

かつて富豪ベルチーの航海を補佐し、彼と共にマネーピットを掘り、そして主の死後、ひたすらにその遺産を守り続けるこの男は長い穴倉生活を送るうちに視力と思考を失い、ヴォルドという自分の名前すら忘れて久しかった。しかし、彼にとってそれは些細なことだったに違いない。今は無き主の望みをかなえることが……この財宝を守ることが彼のすべてだったのだから。

だが……何かが足りなかった。何かを忘れていた。愚かにも宝を狙う侵入者の断末魔を聞きながら、ヴォルドは次第にそれを思い出していった。……秘宝ソウルエッジ。

亡き主の望みをかなえるべくヴォルドは外界の捜索を開始した。秘宝の手がかりを求めつつ定期的に秘倉へ戻って罠や宝の無事を確認する。彼は己の仕事を一切の雑念が入ることなく進めていった。

そしてある日、マネーピットに戻った際に侵入者を退けたヴォルドの耳に、亡き主ベルチーの声が聞こえたのだ。声に従い、侵入者の女が持っていた剣が持つ「ソウルエッジの気配」を追ってヴォルドは旅を続け、ついに妖気を放つ一振りの刀を持ち帰ったのだった。

暗い縦穴の最深部には海水がたまっていた。冷たい水越しにさまざまな財宝が沈んでいるのを見下ろす在りし日のベルチーの像。その裏側にある小部屋の中で、今日も一人の男が、本来は主のために用意された玉座に腰掛けて微動だにしていないのが見える。

彼はソウルエッジを見つけたはずであった。足りなかった唯一の品は手に入れたはずであった。しかし亡き主は、再び彼に声をかけてはくれなかったのだ……。

4年が流れた今もマネーピットの時間は止まったまま、時折訪れる侵入者を倒す彼の生活は変わらなかった。懐かしき声を彼はいつまでも待ちつづけ、いつまでもこの沈黙は続いていくかのように思えた。

だが、運命は突然に彼を現実へと引き戻す。ある日倒した侵入者の持ち物の中から、ヴォルドは主に捧げたソウルエッジから放たれるものと同様の妖気を持つ数個の金属片を見つけたのだ。しかもそれらは破片であるにもかかわらず、一つ一つが比類なき秘宝であるはずのソウルエッジと同等の力を感じさせる……。

敬愛してやまない亡き主が、いまだその声をかけてくれない理由を、ヴォルドは今、理解できた。

彼が手に入れた品は、ソウルエッジではないのだ。これらの破片がソウルエッジが砕けてしまったものなのかどうかはヴォルドには分からなかった。だがソウルエッジを追えば、それもおのずと分かってくるだろう。

ヴォルドは丁寧に欠片を集めて玉座の上に乗せると、外界へと消えたのである。

主が最期まで望み続けたソウルエッジを秘倉へ持ち帰るのが彼の使命であった。

アスタロス

Astaroth

年齢■再生したばかり
誕生後7年経過
出身地■不明
身長■202cm
体重■130kg
家族構成■不明
流派■ギュルクス
使用武器■ジャイアントアックス
武器名■クルトゥエス

た彼は多くの恨みを受ける身となっていたのだ。その恨みの中の、たった一つだけが強い復讐心をもって、ナイトメアの居城となっていたオストラインスブルグまでたどり着いたのだった。

だが人の視点から見れば悪といえど、アスタロスは紛れも無く神の従者であった。

即座に神罰が下り、地面に亀裂が入る。男は仇討ちの喜びを声にする間もなく、重傷を追ったまま地下へと飲み込まれて消えた……。

アスタロスを破壊した男の仲間たちの手により邪剣が砕かれたのは、その直後のことだった。

彼らは仲間の姿を求めてしばらくの間留まっていたが、やがて立ち去り、しばしの静寂が訪れた。

……四年の年月をかけてそれは行なわれた。もしもアスタロスが純粋に人の手による存在であったなら、そのようなことは起きなかったはずであった。

戦争神の加護、そして死の司ケール。これらの人知を越えた存在と、オストラインスブルグという土地がそれを可能にした。すなわち、かつてナイトメアの虐殺による流血と怨念を吸った周囲の土を媒介にしてアスタロスは再構築されたのだ。

一度破壊されたことにより、生来の弱かった「人の手による」部分が減り、さらには再生時に近くに存在したソウルエッジの破片をいくつか取り込んだ新しい体は、以前にも増して強靭に、そして冷たくそびえ立っていた。

やがて彼は自分のするべきことを思い出したのだろう。傍らに落ちていた懐かしき大斧を拾い上げると、霧の中へ消えていった。

これはアリカの
とってもとっても広告らしい
広告です♡

そんなん ARIKA

::小林真文::

犬が大好きなオバアチャンは築地屋へぜひ!(いねえ)

GAMEMAKERS News Transmitter

今月は、「兎-野性の闘牌-」や「上海-三國牌闘儀-」の開発元、「童 warashi」さんが仲間入り！

ECOLE

ムサピィ。ひねくれムサピィのキャラクターがだんだんはっきりしてきましたね。
エコールには、可愛いだけのキャラは不向きなみたいです。
ということで、憎らしい、ひねくれムサピィをよろしく。

(株)エコールソフトウェア　真鍋

Alfa System

時間はどんどん過ぎていくのに、仕事はどんどん進まないというすてきなこの状況。もう6月です。でも何も進んだ気がしません。おかしーなー、仕事はキチンとやってんだけどなー、そろそろキャラができなきゃイカン時期なんだけど全然できてねーよ、あー、でもマップは少し進んでるかな、でもこれ公開できんのいつだ?……って調子で進んでおります。むぅ。

(株)アルファ・システム　NAOKI

いやー、いよいよ始まりましたね、サッカーの祭典ワールドカップ！　右向いても左向いてもサッカー、サッカー、サッカー。ビバ！　サッカー！　スタジアムに見に行く人、家でテレビ観戦の人、結果だけ分かればいいやって人も、「バーチャストライカー3」で熱くなっちゃって下さい。めっちゃ燃えますよー。

(株)アミューズメントヴィジョン　広報ウエ

ADORES

アドアーズ鶴見店がオープンしました。そうなのです！『ゲームファンタジア鶴見店』ではないのです(GF鶴見店は、すでにありますが……)。
これからは、「ゲームファンタジア」でなく「アドアーズ○○店」に変わっていきます。
"ゲーファン"と略して呼んで下さったお客様はこれから何てお呼びになるのでしょうか？

アドアーズ(株)店舗運営部
"N"yass.

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

「G-taste麻雀」秘芸その1
デジコミシーンで
レバーを回せ!!
回せばフェチ具合1.5倍（当社比）！
なに、パネルにレバーが無い!?
そいつはお手上げだ!!

G.REVOLUTION

去年の7月号に「どきどきアイドルスターシーカー」が掲載されてから早1年の月日が流れました。感慨深いものです。
そして『ボーダーダウン　BORDER DOWN(仮)』。
只今魂込めて作成中です。完成はまだ先の話ですが……お楽しみに！
http://www.grev.co.jp/

(有)グレフ　アキラ兄さん

CAPCOM

今月はカプコンのグッズが買えるオフィシャルネットショップ『e-CAPCOM』のご紹介。
ここでは家庭用ゲームソフトはもちろん、関連グッズも買えちゃうのだ。その種類は本当に豊富。アパレルからジッポー、文房具などとさまざま。ぜひ遊びに来て下さい！
アドレスはこちら。もちろんカプコンHPからも飛べるよ。
http://www.e-capcom.com/

(株)カプコン　東京宣伝チーム　春麗浦沢

ジー・ストリーム（シューティングゲーム）をマニアが絶賛!!　スピード感が大人気!!
・麻雀旋風（麻雀）
・NEW POKERゲーム
・クレオパトラ スロットゲーム
近々発売予定です！　ご期待下さい。

TEL　03-5292-9872
FAX　03-5292-9830

オリエンタルソフト(株)　安

SEGA

4月末に人気タレントの袴田吉彦さんを招いて盛大にグランドオープンしたダーツバー「Bee　SHIBUYA」。122坪のスペースにエレクトリックダーツ9台のほかにフリッパーやペニーアーケードなどを設置し、ドリンク、フードも豊富に取りそろえております。渋谷駅から徒歩3分。ダーツは簡単そうに見えて奥が深いのでハマリ度◎でオススメです。

(株)セガ　広報　田中

Seibu KAIHATSU INC.

こんにちわ。今回は五月病の「代理5号」に代わってクマコが近況報告を。アレな麻雀は新たな企画がアレコレ！　メカに弱いクマコにはDVD?ツインリンク??　ですが、世の人々は理解しているからスバラシイ。ドキドキ新企画にもついていくわ。
うっとうしい梅雨にはアレな麻雀でスカッとして下さいませ。

(有)セイブ開発　クマコ

SUNSOFT

毎度どーも。サンソフトです！
今月も大してネタがないのでアレなのですが……。
え〜と、え〜と、まだまだサッカーで頭が一杯なので、また来月……という事で〜、ではまた〜。

サンソフト・広報・わたなべ

皆さん、こんにちわ。ギルティも稼働して、はや一週間経ちますが、いかがでしょうか？　これから、どんどんとゲーセンで対戦熱が上がってきてくれれば嬉しい限りです。ちなみに、ブリジットって、最初は性別を隠し通してエンディングで明らかになるとか、同キャラ対戦で勝った方が女性になるとかいろいろ考えられていたんですよー。

サミー(株)　広報　竹中

このコーナーで何度か記した新作ですが、スタッフがGWも返上して開発したおかげで（そんな中、私はちゃっかり休んだ……（笑））、この号が出るころにはロケテストも行なわれているかも……な状況です。もし見掛けたら、ぜひとも感想をいただければ幸いです。言うとくけど私は仕事サボったんとちゃうで！
http://www.takumi-net.co.jp

(株)タクミコーポレーション
商品企画課　藪本 利彦

み：がんばれ運転士がPS2に生まれ変わって夏ごろ登場予定です。
松：旅情編って名前まで変わってるがね、おらのナレ残って……るかな。
み：それはどうだか……内容も増えましたからね。で、早くもCM撮影したので、プレスをお呼びしたり。CM現場には、なんと……！
松：氷川きよしさんが居たとか？
み：思わず「きよし」ってコールしてしまいましたわ♥
松：結構ミーハーなのね……。

(株)タイトー　松桐坊頭&みう

だんだん梅雨が近づいてきましたね。外で遊べないときはゲームセンターへレッツゴーです。『頭文字D』、毎日走り込んでいますか？　梅雨が明けて夏になれば、いよいよ『SOUL SUEFER』が遊べますよ。このゲームは下半身がかなり疲れるので、今からしっかり鍛えておかないと！　今年の夏はBIG WAVEでカッコよく決めてちょ。

(株)セガ・ロッソ　小林 令奈

皆さん、ゴールデンウィーク中のバーチャ博行きましたか？　昇級した人、降格した人たくさんいたと思います。降格した人は、悔しい思いを胸にPS2版VF4でもっと練習して下さい。目指せ、皇帝！　今回、開発スタッフが特別な称号（廃人）でプレイをしていたことに気付きましたか？今後、このようなイベントがあるときにはビックリするような特別称号を持って現れるかもしれません。見かけた方は、すぐにSEGA-AM2のHPをチェックしてみて下さい。もしかしたら、あなたも特別称号をゲットできるかも！
www.sega-am2.co.jp

(株)SEGA-AM2　広報　加藤

「新・豪血寺一族」開発が本格始動しました。
豪血寺といえば色モノ、歌ものの代名詞。
今回もサウンドは大暴走中！
HPの移転作業が終了次第「新・豪血寺」ページを開設予定です。

(有)ノイズファクトリー　伊集

namco

小泉首相が構造改革しないので、ウチの会社が構造改革したよ。ちょっと社会派感覚の今日このごろ、皆さまいかがお過ごしでしょうか。前から言おうと思ってたんだが、映画のCMで試写会の後の素人が「もう、感動して泣いちゃいました」みたいなのって見るたびに、ぜって一行くもんかって思うんだけど、皆さんはどうですか？

(株)ナムコ　新井

現在ネタ切れ中……
何か……何か……書かなくては
…………………………
そうだッ！
トレジャーのホームページで斑鳩のムービー（1面）を配信中です。
興味のある方はダウンロードしてみよう！　ォイエ～!!
…………………………
あぁ、またネタが…………。

(株)トレジャー　開発1部　井内　ひろし

TECMO

もうすぐウキウキの夏ッ！　楽しみです！
さてさて、この間アメリカで行なわれた「E3」で、テクモが大発表をしたことは……もうご存じですかぁ？
まだ知らないって人は！
テクモのホームページへ!!
http://www.tecmo.co.jp
で、待ってまーす♪

テクモ(株)　つっちー

Fuuki

当社、主催のビデオゲーム大会「フウキ杯」にたくさんの参加ありがとうございました。
また秋にも開催を予定しておりますので、よろしくお願い致します。
あと、「妖怪道サクリコーン」も無事発売となりました。
キャンペーン中なので見掛けたら買ってみて下さい。

フウキ　越智

Hitmaker

お待たせしました。"杖シュー"こと『The Maze Of The Kings』の稼動がようやく始まりました。自信作なので、見掛けたらぜひ一度プレイしてみて下さいね。あと、渋谷GIGOにて『WCCF』ロケテストバージョンが絶賛稼働中。本稼動まであと少し、どうしてもプレイしてみたい人は渋谷に走れ。遠方の人ゴメン、もうちょっと辛抱だ。
http://www.hitmaker.co.jp/

(株)ヒットメーカー　西村ケンサク

VISCO

近況情報!!
ホームページをリニューアルしました！　簡単明確的確に情報をお伝えしていきますのでよろしくお願い致します!!　アーケードはもちろんコンシューマ、メダルゲームとこれからのビスコ、過去のビスコを知りたい方は今すぐクリック！　すぐさまアクセスしてみよう!!
何か新しい発見があるかも……？
http://www.visco.co.jp/

(株)ビスコ　広報　Mr.クラウン（仮）

さあ、5月も終わればいよいよ夏到来！　なんて考えていると、社内ではクリスマス～来春のプライズ企画が進行していて何やら南半球気分。う～ん、日本は季節感を失っているなあ（←意味が違う）。そんなことはさておき、今月も魅力的なプライズグッズがたくさん登場します。ぜひアミューズメントスポットに足をお運び下さい。
http://www.banpresto.co.jp/

(株)バンプレスト　天笠

質問箱のコ～ナ～!!

●メーカーさんへの質問・疑問など、読者のみんなに代わってメーカーさんに聞いてしまおう！　という事もできちゃうこのコーナー。どんどん質問ハガキを編集部に送ってみよう!!
今月はちょっと手挟になってしまったので、質問は無し。次号から、微ニューアル予定です。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ニューストランスミッター質問箱」係

皆さま、初めまして。
本年1発目のアーケードゲーム「上海-三國牌闘儀-」ですが、皆さまのご愛好をいただきまして、好評稼動中です。これからも、変わらぬご愛好のほど、よろしくお願いします。弊社HPにも、一度足をお運び下さいませ。
http://www.warashi.co.jp

童　広報　丸夫

もうすぐワールドカップ開催です。心ウキウキな方も多いかとは思いますが、私もその一人です。外に出れば街はサッカー一色。テレビを見ればサッカー一色。新聞も、ラジオも、そしてこのページもサッカー一色になっているのでは？　間違っていたらすみません。『ルパン三世 The Typing』ヨロシクね。
http://www.wow-ent.co.jp

(株)ワウ エンターテイメント　広報Kaz

PLAYMORE™

新タイトル「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」。
今号のシステム説明記事で予習出来たら、ゲーセンへ急げ！
初心者の人にも優しいコンボナビがあるので、気負いせず、対戦台で勝負だ。
http://www.playmore.co.jp

(株)プレイモア　門脇

ゲームミュージックをクラブで体感!!

5.4　革新的イベントを追跡！

ゴールデンウィーク真っ只中の5月4日、東京・麻布十番にあるクラブ、LUNErS（ルネス）の昼間の観客動員記録を更新するイベントが開かれた。ゲームミュージックをクラブで聴かせる画期的イベント"LEGEND"を追跡！

"LEGEND"とは？

ゲームミュージックコンポーザーをクラブDJとして招き、ゲームミュージックを大音量で聴いて踊って騒いで楽しもうというイベント。日本最大のガイドモデル型ポータルサイト「All About Japan」のゲームミュージックガイド・中村方俊氏の提唱に、松前氏らコンポーザーの方々が賛同して実現した。

LEGENDの名称は、サイトロンからリリースされているゲームミュージックCD「レジェンドシリーズ」に由来する。

LEGEND公式サイト　http://www.game-music.com/legend/
All About Japan　http://allabout.co.jp/

"LEGEND" TIME TABLE

14:30-	松前 公高	(VJ：TARO HINO)
15:00-	nanosounds 大久保 博	(VJ：MEM)
15:30-	nanosounds 中川 浩二	(VJ：MEM)
16:00-	古代 祐三	(VJ：LEVEL1)
17:00-	Rez Live	
17:30-	松前 公高	(VJ：TARO HINO)
18:00-	細江 慎治	(VJ：digital graphic arts)

レアグッズも登場！ 物販ブース

当日はサイトロンなど4社が、ゲームミュージック関連グッズを販売。とりわけ目玉はセルピュータだ。『アレスの翼』のCDを当日の会場限定で販売したため、真っ先にそこへ向かう人が非常に多かった。

DIGITAL DISC ARCHIVE
デジタル・ディスク・アーカイヴ

VGMの最新リリース情報を超特急でお届け！

今月は、先日開催された注目のクラブイベント"LEGEND"のリポートをワイド版で掲載！　リリース情報スペースはちょっと小さくなっているけど、「カプコン・ゲーム・ミュージック」3カ月連続リリースという仰天情報が発表されて、密度は満点！　VGMファンにはうれしい夏になりそうだ。

カプコン・ゲーム・ミュージック／カプコン

怒濤の3枚連続発売！

「レジェンド」シリーズに待望のカプコンが登場！　このVOL.1からVOL.3まで、3カ月連続でリリースされる。すでにVOL.2の予約を受け付けているので（ちなみにVOL.3は3枚収納用BOX付き）、コンプリートしたい人はショップへ急ごう！

SCITRON DISCS／SCDC-00193　6.19発売　¥2,310（税込）

①魔界村 ②ソンソン ③1942 ④ひげ丸 ⑤闘いの挽歌 ⑥魔界村（アレンジバージョン）⑦戦場の狼 ⑧ガン・スモーク ⑨エグゼドエグゼス ⑩セクションZ ⑪戦場の狼（アレンジバージョン）　全9タイトル

beatmania 7thMIX Original Soundtrack

AC版もPS版も収録

今年初頭から稼働中の「7thMIX」。その新曲全曲はもちろんのこと、「Ⅲ APPEND 7thMIX」からロングバージョン5曲、PS版「6thMIX+CORE REMIX」オリジナル曲を6曲収録。Des-ROWやD-crewといったコンポーザーの人気曲をじっくり聴こう。

コナミミュージック／KMCA-160　6.26発売　¥2,243（税込）

①DESAT ②CUT 'N' SLICED ③GOOD FRIDAY ④超楽C-E-Z (get busy y'all) ⑤COME ON EVERYBODY ⑥Wate flame ⑦7000 Questions ⑧ホワイトレクチャー ⑨FIRE DUB ⑩CHAMPION ⑪LIQUID RAIN ⑫DISCO DOG ⑬CODE RED ⑭LIGHT MOTION ⑮SPACE TRIBE ⑯FREE KICKER ⑰What is Love?　ほか 全44曲

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

3D対戦格闘の特徴を活かした立体的な攻防と、2D対戦格闘のような間合いの駆け引きを楽しめる『キャリバーII』の基礎用語を解説。闘いはこれからだ!!

Text：伊勢猫＆RED
挿し絵：今井神

今月のテーマ
『3D対戦格闘／ソウルキャリバー編』

▼あ行▲

インパクト【いんぱくと】impact
□システム
攻撃を押し返す「弾き」と受け流す「捌き」の2種類が存在しており、成功すると相手をしばらく行動不能にできる。当て身投げから進化、派生した「ガードインパクト」システムの略称㊮ブロッキング、ジャストディフェンス)。最新作『ソウルキャリバーII（以下、キャリバーII）』においては、4種類あったコマンドが二つに統合されて、レバー⇨＋Ⓖ入力で上・中段判定の弾きとなり、レバー⇦＋Ⓖ入力だと中・下段判定の捌きを出せるようになった。

8WAY-RUN【えいとうぇいらん】
8way-run
□システム
「8方向走り」を意味する。『ソウルキャリバー（以下、キャリバー）』（1998年／ナムコ）から採用された、全方位のレバー入力へ対応した移動システムのこと㊐オールレンジムーブ、フリーステップなど）。立体的なフィールドで構築された3D格闘において、ポジション取りなどを考慮した移動の形態。近い存在としては、『エアガイツ』（1997年／スクウェア、ドリームファクトリー）の移動システムなどがある。

▼か行▲

ガード投げ抜け【がーどなげぬけ】
escapes from a throw, guarding
□テクニック□プレイヤー
ガードポーズ中に攻撃ボタンを入力しても、打撃技が出ないことを利用した入力テクニックの俗称。相手の攻撃が投げか打撃か分からない時、ガードを維持しながら投げ抜けコマンドを入力できるため、対戦では大きな効果を発揮する。『キャリバーII』ではGボタンを押した状態でA or Bボタン連打で成立可能。ただし、複数の投げ抜けコマンドを同時に成立させる「複合投げ抜け」を受け付けないため、投げコマンドに対応したA or Bの一方しか入力できない。

カウンター【かうんたー】counter
□現象□システム
攻撃の出かかりを狙って潰す行為、あるいは攻撃全般。ダメージ量の増加にともなって、「崩れ」などの状態変化を引き起こすのが特徴。『キャリバーII』の場合、8WAY-RUN中に攻撃がヒットすると「ランカウンター」状態となり、さらにレバー後ろ要素の移動中だと専用やられモーションになることもある。また、正面の立ち状態以外に攻撃がヒットすると、すべてダメージ補正がかかっていく。

確定【かくてい】certainty
□プレイヤー
ガードなどの動作で回避することのできない追い打ち攻撃や反撃技などの俗称㊮連続技、コンボなど）。一般的に難易度の低い入力操作で行なえるものを指すことが多く、極端に難易度が高い場合は「理論上、～である」と用いられるケースが多い。また、ヒットチェックなどを必要とする連続技は該当しない。

構え【かまえ】fighting pose
□プレイヤー□システム
格闘技ごとに異なる臨戦態勢を整えた状態＝ファイティングスタイルのこと。格闘ゲームにおいては、基本となる立ち状態以外の継続可能な待機モーションを表した総称として用いられる。攻撃をガードできない代わりに、さまざまな専用技を繰り出せることが多い。『バーチャファイター2』（1994年／セガ）の舜帝が初出であり、肥大化するコマンド数の制限を受けない革新的なシステムとして、現在は定着している。

空中コンボ【くうちゅうこんぼ】
air combo
□プレイヤー
特定の浮かせ技をヒットさせて、空中へと浮かせた相手に対して入れる空中連続技の俗称㊐エリアルレイブなど）。既存の3D対戦格闘では、基本的に「数を入れてダメージを稼ぐ」のがセオリーとなる。しかし、『キャリバーII』の場合は「空中制御」の回避システムが存在するため、単発でダメージ効率の高い技で追い打ちすることが基本となる。

基本的な二択の駆け引き

上段ガード：投げ

下段ガード：中段攻撃

「二択」は、ダウンしない技をヒットさせた後や、ガードされても有利な技をガードさせた後の有利な状況で、防御側の行動を相反する選択肢で構築させるのが基本。

たとえば、攻撃側は立ちガードを崩す「投げ」攻撃と、投げを回避するしゃがみガードを崩す「中段攻撃」……といった組み合わせをにおわせて、防御側に「立ち」「しゃがみ」ガードのいずれかを迫ることを「二択」という。

本誌の攻略記事内でも頻繁に使われている二択とは、もともと「二者択一」（㊐二者選一）の省略語。その意味は「二つの事柄の内で、いずれかの一つを選ぶ」こと。選択肢の数に応じて三択や四択、あるいは択一といった形で表現される。

ゲーム用語としては、主に対戦ゲームの駆け引きや読み合いを表す際に用いられる。具体的には、相手の攻撃に対する回避手段の数を言い表しており、「立ちガードorしゃがみガードの選択」＝「二択」といった形が基本形として使われることが多い。

その派生語として「自動二択」などの対戦格闘ゲームの用語がある。「自動二択」は、中段攻撃がそのまま投げと同じコマンドである場合など、攻撃側が1種類のコマンドで二択を迫ることができる場合を指す。原則的に「自動二択」は回避不可能であることが多い。

遊技語録 薦め 用語の系統と分類表記：開発…開発サイドが元となる用語／プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般　システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／ソフト……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

崩れ【くずれ】fall down

□システム□現象

攻撃ヒット時のやられモーションの一種で、ゆっくり崩れるようにダウンする状態を指す言葉。レバー入力により回復可能なものと回復不可能なものがあり、後者については確定の追い打ちを決めることが可能。崩れを誘発できるのは特定の技に限り、技によってはカウンターなど特定の条件下でのみ、崩れを誘発できるものもある。

▼さ行▲

GABK【じーえーびーけー】GABK

□システム

シリーズを通して共通となるボタン配置。G＝ガード、A＝横斬り、B＝縦斬り、K＝キック系の技に対応している。このゲーム最大の特徴である「立体的な攻防」を展開させるため、Aボタンによる横斬りは横移動で回避されにくい上段攻撃、Bボタンによる縦斬りは直線的な中段攻撃が多く設定されている。『ソウルエッジ』（1995年　ナムコ）においては、キック系はガードインパクト不可能技という特性を持っていた。

ステップ【すてっぷ】Step

□システム□プレイヤー

格闘ゲーム全般で、一定距離を素早く移動する動作全般を指して用いられる言葉。『キャリバー』においては、8WAY－RUN入力直後の初期動作を指して用いられることが多い。ソフィーティアのエンジェルステップ（⬇⬋⬅）のように、キャラクター固有の特殊移動技として設定されている動作を指す場合もある。

相殺【そうさい】offset

□現象□プレイヤー

「差し引きして帳消しにする」という意味。『ソウル』シリーズでは、特定の条件下で攻撃の武器部分同士が接触した場合、互いの攻撃が～され特別な措置が取られる。『ソウルエッジ』では、相殺発生と同時にそのまま「鍔迫り合い」に移行。鍔迫り合いはジャンケンの形式に近いもので、3すくみの関係となっているA・B・Kいずれかのボタンを押すことによって、どちらが打ち勝つかが決まった。

ソウルチャージ【そうるちゃーじ】Soul　charge

□システム

『キャリバー』から導入された「気合い溜め」のシステム。A・B・Kの三つボタン同時押しで発動し、効果持続中はキャラクターに専用のエフェクトがかかって、ヒットした攻撃はすべてカウンター扱いとなる。また、ソウルチャージ中のモーションはGボタンでキャンセルすることも可能で、この場合は一部の技がガード不能になる。『キャリバーII』では、こういった効果に加え、「ガード弾き効果」が付加される技も存在し、8WAY-RUN中の～も可能となっている。

▼な行▲

投げ【投げ】Throw

□システム

ガード状態の相手に、効率よくダメージを与えるための攻撃システム。文字どおり、相手を掴んで投げるような技モーションであるものが多く、『ストリートファイター2』（カプコン　1991年）以降のほとんど対戦格闘ゲームに存在する。『ソウル』シリーズの～は、同社『鉄拳』シリーズと同様、相手の打撃技発生中でも掴める点が、『バーチャファイター』シリーズとの大きな違い。

▼ら行▲

リングアウト【りんぐあうと】Ring out

□システム□現象

リングから落ちること。～した場合、残りの体力の優劣に関わらず、そのラウンドは負けとなる。『ソウル』シリーズでは、後退して自ら誤って落ちたり、押されただけで落ちたりすることは無く、『バーチャファイター』シリーズと比べてリングアウトしにくいシステムになっている。『ソウル』シリーズのリングアウトは、空中コンボによってリング外まで運ばれてしまった場合や、リングアウト可能技として設定されている特定の技をくらった場合に発生する。リングアウト可能技には、相手を吹き飛ばすようにダウンさせる技が多いが、投げ技や非ダウン技の一部にもリングアウト可能技は存在している。なお、『キャリバーII』では、リング際が「壁」になっているエリアが存在しており、そのような場所ではリングアウトは発生しない。

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降で掲載予定のキーワードは「ジャンル」や「メーカー」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（Q&Aの採用者にはQUOカードを進呈）。アンケートハガキのスミでもいいから、ドシドシと送ってネ！
宛先は、〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング

ガンジー【がんじー】
gundi
対戦や実生活において、どうしようもない状況に追い込まれ、されるがままになっている人のこと。

遊技語録 薦め　**記号表記の種類と意味：**㊐……同義語を表します。／㊫……類義語を表します。／㊟……対義語を表します。／例＞……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「1～、2～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

猛者通信ぽペン

発行 2002年7月1日
第28号
シ☆ダップセ
(C・LAN&田渕健康)
イラスト：天野シロ

ヤング！ [illegible]の青春をおう歌している君らと我らだが、「FFXI」の敷居の[illegible]さに頭を悩ますのは無理もないことで[illegible]、[illegible]せに手を伸ばす行為の難しさ[illegible]も今一度思い直してみてくれと訴えつつ、その点アーケードは万人が平等に気兼ねなく[illegible]できるのでヨイと思いまちた。

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）
世界で最も恵まれた[illegible]施設を持ち、浦安の技術開発を10年早めたマイティガイ。「ツッコミ養成ギブスナイスツッコミ」のために[illegible]手を鍛える、[illegible]人としての一面を覗かせる事も。

田渕健康（通称ケン）
ネオ板橋代表気取りにして、極度のペプシ依存[illegible]。いつ自宅にペントカード(by [illegible])が送られてくるかとビクビクしている割には、変身ポーズの練習を怠らない先走り野郎。

編集ひで（通称ひで）
愛するコアファイターだけで一年戦争を勝ち抜こうと夢想するA級戦犯。あまりにも選[illegible]なダップセたちに向けて、もはやG3ガスの使用も辞さない覚悟の超タカ派。

ゲムっ子倶楽部
「おれたちメダリスト」

ゲームセンターに欠かせないオモロ遊戯、そいつが"メダルゲーム"DA！ 今回は、メダルのあれやこれやにズビっと迫ってみたい。

赫灼たる企画会議

C・LAN（以下バーニング） 実にひっそりと判明した事実があるのだが、聞くかね君。

渕健（以下三輪） なんスか、やぶからスティックに？

バーニング（以下ング） 気付いたかね。実は、モセルはかれこれ通算50回以上も続いていたという歴然たる事実を。

三輪 リィ、リアリィ～!?（巻き舌）

ング よくぞまあここまで続いたものだとあきれ果てると共に、今回の本誌では28回としかクレジットされていないのに、残りの22回以上はどこで続いてたんだよええオイとの疑念も生じると思うが、いつの日にかボマゥのデモ画面のマスターオルテガのTシャツよろしく、この謎はビリバリと引き裂かれることであろう。

三輪 そんなん、簡単ですよ。単行本が出れば一気に解決しますやん（やべっち調）。

ング 実は先日も『キャリバーⅡ』のロケテに行った折、キャリっ子に「猛者の単行本はいつ出るんですか？」とのプレッシャーをかけられたよ。

三輪 そいつは穏やかじゃない話ですNE。ていうか、むしろ僕らが作るより、誰かに作ってもらった方が断然早いっつー感じですか～。

突如現れた編集ひで（以下車） ああ。俺もそう思うぜ。では、面子がそろったところで、恒例のモセル企画会議を開催するか。それぞれ、持ち寄った企画を披露してみやがれこのゴンダクレども。

三輪 ハイッ！（挙手）我輩は「全国美人ゲーセン店員コンテスト」を開催希望であります！ ぜひに！

車 企画内容から感じる漠然とした不安もさるものながら、一色ページで美人コンテストなんかやるなよな。さらに猛者のページでやるなよな、と言いたい俺だ。

三輪 じゃあ、猛者通オリジナルのゲーセン店員服（女キャラ用）を作りましょう。読者の皆々からデザイン公募をしてですね。

車 服好きの俺にはやぶさかではないが、猛者的な企画ではないということで一蹴してしまっていいだろう。次！

ング フェ～フェフェフェ、我の企画は自信作さな。まあ見るがよい。

1. **温泉ゲーセンめぐりでプッセリ。**
2. **健康ランドゲーセンでダラペス～。**

車 ……どちらも緊張感皆無の脱力企画だな。しかも経費が掛かりそうだし。

ング アルカディア月刊化3年目突入記念として、連れて行ってくれまいかね。適度なダウナー感が、これまでに無かったモアグルーヴを生み出すであろうこと必然。

三輪 そいつぁいいや～。

車 とかなんとか言いながら、アンタら単に養生しに行きてえだけだろう。

ング そそそそんなめっそうも、あ、ねい。

車 もっとバビッと企画練らないと、貴様らの原稿料は来月からガバスとアルカデクーポンにしちまうぞ！

ング ……ムス！ **ニヤピクキラーン！**（グリズルが獲物を見付けて目を光らせるさま）それ、それだよ君！

車 ん？ ガバスがどうかしたのかい？

三輪 ちゃいまんがな、アルカデクーポンのことでんがな。まさ兄ぃの腹は分かってますよ。今回はアルカデクーポン活用法について、みっちりと考察したらあオラァ！ ということでやんしょ？

ング まあ結論から言うと、アルカデクーポンはメダル50枚（店によって変動有り）と交換すると非常にお得ゆえ、みんなもメダルに替えて遊ぶがいいさと提案したいゆえ、今回はメダルゲームについて論じていきたい我らかな。

三輪 Яヤー。

メダリッシュ鉄の掟

ング 猛者でメダルゲームを扱うのは初めてだが、実際の読者の中にも、ビデオゲームはともかく、メダルはあんまり馴染みがない、っつー人も多かろうと思われるが。

三輪 メダルに力を入れている店舗も多いのですが、やはりゲーセンの主流といえばヴィデオゲームという風潮はあるかとラズ刑務所（SG）。

ング 率先して「今日はメダルをやりに行くぜシャー」ということはあまりないさなあ。気分転換や、ゲームの待ち時間などにプレイする、というのがメダルの主なプレイスタイルといえようぞ。

車 あとは、メダル両替機と知らずにお札をぶち込んでしまった時などな。

ング あの時の絶望感たるや凄まじいものがあるよな。

三輪 子ゼルが間違えて、なけなしの千円札をすべてメダルに替えてしまったらば、一生のトラウマになりそうですNE！

ング それが元で世をはかなみ、将来悪の秘密結社などを結成された日には、久々に「そしてこの諦念……」と呟いてしまいそうっぺれ～。

車 居ないから、そんな人。

三輪 でも、コンティニュー時に小銭が無くて焦っている時なんかは、気が動転してメダル両替機に札をブチ込んじまい、ウーップスとなりける我いとあはれ、といった1人ドリフを演じた日もありましたZO！

ング メダルをポケットに入れたままにしておいて、ゲーセンの外で100円玉と間違えて使ってしまい、大恥かいてこりゃこりゃ、というシチュエーションも少なくはあるまい。

車 ああ、それは考えられなくもない事態だな。本当はメダルの店外持ち出しは市中引きずり回しの上、打ち首獄門の重罪なんだけど。

三輪 先日、銀行に小銭を預けに行った時に「お客様、この硬貨はお取り扱いできません」と、いくばくかのゲームコインを返却された時は、尻から屁が出るほどに恥ずかしかったですёヨ！

車 君らしいかっこ悪さだな。

三輪 そういや、払い戻しがぐっちゃりと出るマシンの近くには、よくメダルが落ちてることがありますよね。

車 あ～あったあった。昔はよく、床やメダルマシンの下などにメダルが落ちていないか探してたな～。

ング 我はいまだに床に這いつくばって探すがね。

三輪 ミートゥー。

車 ……あんたら、今いくつだよ。

チミは知っていたか!? 何事もマッスルパゥワァで解決するタカ派の反意語が、ハト派ということを!? げに弱そうなクルックーであり、ハト胸はボーイズの憧れぢゃん、とかとまあ、そんなちょっこり知識で幕を開けてみた今月ですが、先日のおもちゃショーで見掛けたコナミのコンバットデジキューのステキさに心を奪われて、おちおち仕事もしてられねえや。

我とメダル ～C・LAN編～

メダルゲームの思い出といえば、真っ先に思い浮かぶのが子ゼル時代の駄菓子屋ルーレット。今は、『スタホ』でしょ、『ウイニングサイヤー』でしょ、狙うならビデオスロットでしょ、と通を気取ってみるも、あんまりメダルっこしい人生は送ってねい、というのが本音になろう。

たまにポーカーゲームなんぞをやろうもんなら、ダブルアップ3回目くらいでゴクリと唾飲み手が震え始める我だが、こんなんで、大見得切ってメダル勝負などを敢行してよいものかと思案する毎日である。

ビンゴ系、プッシャー系なんかも少々たしなんだ事はあるが、ついついビデオゲームに流れてしまうのが悲しき性と自負しているさね。

とは言うものの、昨年末から今年にかけては、モンゲ用メダルを調達すべく、本気で（効率よく稼げる機種を探して）いろいろ遊んでみたという衝撃の事実がある。結局投資額がショボイのと、チキンハーツが災いし、ちょいと増えてはちょいと減り、を繰り返すばかりだったがね。ジャックポッテルでウッハリ、という状態とは、まったく無縁であったことを付記しておきたい。

『フォーチュンオーブ』ではSUPER JACK POTが2回ほど出たものの、総合収支はマイナスという体たらく。アレはファミリーでまったり遊ぶべきであり、オーブがいっぱいで確変中のサテライトを選ばないといけないワケであり、鬼の形相でメダルを稼ぐためにやる機種じゃねーなと、そんな感じっす。

僕とメダル ～田渕健康～

幼きころは、ゲーセンに入るやいなや、修羅の形相でメダルプッシャーのたまり具合を確認して回るというのが日課でした。

マグニチュード2レベルの微震でも起きようものなら、メダルがドサクリと落ちてきそうな爛熟っぷりを発見した時などは、徳川埋蔵金を発見したジゼルのように色めき立ち、ありったけの小遣いを2フレでメダルに両替してましたゾ。

そんな私も成長するに従って、それなりに浅知恵が備わってくると、「プッシャーなんかで、チマチマと稼いでいるバヤイじゃないё～！」と寂然たる事実に気付き、それからはもっぱら麻雀メダルで荒稼ぎをする日々を送り、「ボウヤ渕」と呼ばれるまでの一流玄人にまで成長したとかしなかったとか。

そんな折、麻雀メダルで世話になっていたのは、主に二チブツ系のゲームで、『麻雀殺人事件』や『花のももこ組』。こいつらには、もう堪忍してケロというぐらいに、ムッチリとメダルをつぎ込んでいた記憶があります。

この2タイトルは、ほかのゲームに比べて難易度設定が若干マイルドで、MVP（もぶふ）言うところの「負ける気しね～」という案配であり、勢いにかまけてモリモリとメダルを増やさせていただきました。

が、ふと気が付くと店内には麻雀やポーカーのメダル機しか残されておらず、大量に増えたメダルを手にやる事もなく、「所在なさげに立ちすくんだあの日よ遥か」という感じです。

俺とメダル ～編集ひで～

俺のメダルの思ひ出といえば、小学生当時通っていたスイミングスクール前の駄菓子屋にあった、変なルーレットのメダルゲーム。10円でもメダルでも遊べて、盤面をくるくる回る光が、どの番号に止まるか当てるっちゅうアレだ。

前回止まった番号の対角線にある番号の三つ隣が当たるとかいう、信憑性の低い攻略法が今も記憶に鮮明。それを素直に実践していた兄も、現在は2児の父親であり、時の流れの容赦無さは涙を誘う。

そんなこんなで見事数字を的中させると、WWFのパンダマークが彫られた奇妙なメダルがジャカジャカと景気良く出てきて、大層興奮したものだが、今考えると、子供にとっては貴重な10円をあんなヘンテコなメダルに変えて、何が嬉しかったのかナゾ。実家を掃除していると、たまにそのメダルが発見されるので、いまだ侮れない幼き日の勲。

社会人になってからは、取材でなぜかいつも大当たり（千・万単位）させるという無駄豪運っぷりを発揮中。とあるお店では、写真まで張り出されましたよ、ええ。

プライベートでのライバルは、もっぱらプッシャータイプのメダル。麻雀で増やした大量のメダルを、どんどんとメダルの層にめり込ませてはゲーセンの懐を潤わせている。仕事柄、業界の未来を見据えた偉大なる行為といえよう。

メダっ子フライハイ

ング　メダルゲームは、ふらりと店に入った一見さんや家族連れが、気兼ねなく楽しめるところがいいな。予備知識も要らないし、ルールなぞも感覚的に分かるところがいいのだろう。

三輪　メーカーの方も、ヘビーなメダルユーザーを対象とするより、一般層の中の一般層、いわば真・一般層を対象として、マシンを開発しているのでしょうな。

車　べつにお金が掛かっているわけでもないのにムキになってしまうのは、増えたメダルが「成果」として手元に残る事が大きいんだろうな。

三輪　ビデオゲームは「精神的に満たされる」だけですからね。方向性の違う充実感を得られるので、ゲームセンターの客層を増やすには一役も二役も買っているのでしょう。

ング　大負けしないけど、大勝ちもしない、その微妙なバランスがメダルの持ち味であり、長年この業界を支え続ける秘訣であろう。

三輪　まあ、稼ぎすぎた分は店に預けられるので、勝ち過ぎて無駄に運を使い過ぎたという寂寥感に駆られずに済むところもいいですよね。

車　そんなメダル大好きっ子な君らにプレゼントだ。

三輪　なんスか、このカード。

車　これはゲームファンタジア系列のゲーセンで使えるカードで、カードに情報を記録しておけば、店舗間でメダルを自由に引き出せる優れものなのだ。

ング　ほう、日ごろ世話になっている我たちへの心尽くしか。ひでもなかなか世の中というものが分かってきたぺれ～。

車　なに寝ぼけてんの。毎年恒例となった夏のダップセバトル、今年は「メダルでプッセリ・ヘヴンオアヘル選手権」を開催するんですよ。

三輪　ワ、ワーット!?

車　そのカードを元手に、都内のゲームファンタジアを又に掛けてのメダル合戦！　いかにメダルを増やせるかを競ってもらう。無論、敗者には人権無視の素敵刑罰を与えます。

ング　フェ～フェフェフェ。我のホームグラウンドで勝負を行なうとは、なんとも無謀だっぺれ～。

三輪　こ、こちとら負けられねっス！

ング　ふんぐるるる！

三輪　ふぬあああ！

車　そんなこんなで、次号は恒例のダップセバトルを開催予定。お楽しみに。

（つづく）

次号、夏のダップセバチューを開催DA!

アルカデ チャット倶楽部

●13th meeting●
『頭文字D アーケードステージ』

サユキ
12月15日生(射手座) A型 山形県出身
好きなアーケードゲームは幅広く、ジャンルのオールレンジ攻撃を展開。「VF4」熱が再燃、ジャッキー使いになるべく鍛錬中。

あやか
2月17日生(水瓶座) A型 香川県出身
好きなゲームは「DDR」に「ヴァンパイア」。例によって「dogstation」にハマる日々を送り、おいぬさまを溺愛している。

ゆきな
4月3日生(牡羊座) A型 東京都出身
格ゲーと渋キャラをこよなく愛する。「カプエス2」生涯プレイ宣言を遵守、最近は桃色チャン・コーハンの魅力に取り憑かれている。

今月の出席者

初のレースゲームとの相性は？

ゆきな 今月のお題は『頭文字D』だね。

あやか AMショー以後では、今日初めてプレイしたんですけど。

ゆきな あやかちゃん、ショーの時は『湾岸ミッドナイト』派だったよね。

あやか ちゃんとやってみたら『イニD』面白いですね(笑)。カードシステムもいいし、運転しているって気持ちになれるし、ハンドルがガタガタするところとか。音楽もいいですし。

サユキ ユーロビート系だよね。

ゆきな アニメ版のイメージがあるから、やっぱりユーロビート系の音楽じゃないとね。

あやか それ以外考えられないでしょう。

ゆきな 私は車種が全然分かんないのね。だから、どの車を選んだらいいのか分からない。主人公が何に乗っているかとか、分からないんだ〜。

あやか 主役はトヨタのトレノですね。私はちょっとだけ知っているんですけど、車種が分からなかったら、色とか形とかで選んじゃっていいんじゃないですか。

サユキ 私は友達に「原作でも女の子が乗っているし、シルエイティがいいんじゃない?」って薦められて、それぱっかり。だから、ほかの車種を見ていないんだ(笑)。

ゆきな あのねえ、アニメ版を見たんだけど、ゲームも感じがいっしょなの。ユーロビートが流れてて、車はかっこいいCGだし。でも、アニメみたいにうまく走れなくてもどかしいの(笑)。

あやか あ、私、見たことあるかも。

ゆきな あんな風にかっこよくドリフトできればいいんだけどね。

女性プレイヤーとレースゲーム

サユキ 今のところ好評だね、『イニD』。

ゆきな でも、この前いっしょに遊んだ女の子はつまんないって言ってたな〜。『スリルドライブ』なんかはスゴイ楽しんでやってる子なのに。

あやか 原作はマンガだけど、ゲーム自体は本格的だから、『スリルドライブ』のような遊び感覚が無くて嫌なんじゃないですか。

サユキ レースゲームをやり込む娘っていないよね。

あやか 彼氏がやるから私も〜、みたいな子とか。

サユキ 友達といっしょとか。

あやか やっぱり「車好き」じゃないから、そうなるんですかね?

サユキ レースゲームって、シートが二つあるでしょ。それを一人でプレイするのは抵抗あるな。隣が空席なのが耐えられない(笑)。

ゆきな 女の人って、車を持っている人でもレースゲームで遊ばないよね。

あやか あ〜、そうですよね。

ゆきな ほら、男の人って、車を持っていてもレースゲームをやるじゃない?

あやか 女性の車好きは、純粋に走るのが好きな人と、アクセサリー感覚で車を持ってる人とに分かれちゃうんじゃないですか。ステータスっていうか、車を持っている自分が好き、みたいな(笑)。ゲームが選択肢に無い。

ゆきな パズルゲームは女の子一人で遊んでいるのを見るけど、レースとかガンシューとかはあんまり見ないな〜。

サユキ 音ゲーとか格闘ゲームは見るけどね。

あやか 子供のころから、男と女って刷り込まれるじゃないですか。男の子は車や銃が好きで、女の子はお人形さんとかおママごとが好きで、みたいな流れがあるんじゃないでしょうか。

サユキ 女性一人で『イニD』やってる人、いるのかな?

ゆきな あ〜、でも見たことある〜。

あやか ありますよね。何でも、女性で『イニD』好きは濃い人が多いみたいですね。

ゆきな 濃い?

あやか 聞いた話なんですけど、乗ってる車種もカラーも好きなキャラクターと同じにするんですって。

ゆきな フタを開けてみれば、女性ファンも居るところには居るってことだね。原作マンガも絵が独特だけど、読んでみると面白いよ。主人公の車とかカッコイイし。

あやか でもスポーツカーって、見た目はカッコイイけど乗り心地はよくないですよね。

サユキ それはやっぱり、ファミリーカーの方が上でしょー。

ゆきな へ〜、そうなんだ〜。スポーツカーはゲームだけにしといた方がいいのか〜。

あやか 保険も高そうですからね。

ILLUSTRATED BY なりたゆみ

おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか？

女性読者の皆さんも、おたよりでこのページに参加して下さい。最近発売されたアーケードゲーム評でもいいですし、取り上げてほしい作品やテーマ、その他ご質問・ご相談など、随時受け付けております。お名前（ペンネーム）・年齢もお書き添えの上、こちらの宛先までお送り下さい。

Eメール chatclub@arcadiamagazine.com
郵便 〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

エナミカツミ

皆さんこんにちは。エナミカツミです。あんまりキャラっぽくない物を描いちゃいましたが、いかがでしょうか？最近までグラフィッカーをやっていたので、イラスト活動は始めたばかりです。まだまだ活動も少なく、皆さんの目に留まる機会も少ないと思いますが、頑張りますので応援よろしくお願いします。

ホームページ「namihei's room」
アドレス：http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Gaien/5856/index.html

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「カブト」

このコーナーは、一つのテーマを元に二人の作家さんそれぞれにキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援・連絡は編集部まで。

ホームページ「CHATSUBO in cube」
アドレス：http://tsutsumi.cha.to/

堤利一郎

はじめまして、堤利一郎です。イチロージャなくてリイチローです（よく間違われます）。何か新しいことをしたい今日このごろ。絵仕事もできる限りいろんなジャンルに挑戦したいです。最近は主に小説の挿し絵やカードイラストを描かせていただいてます。まだまだヒヨっ子ですが、どうぞよろしくお願い致しますね～

次号予告

次号、蘭先生＆
ありまひろし先生登場！

テーマは
「朝顔」

使って遊べる!!

イラスト：今井神

早くも切り離し定着!?

最近、クーポン加盟店のかたから、「切り離しにしてからクーポンを使って下さるお客様が増えているんです。」と嬉しいお言葉をいただきました。クーポンは、店員さんと皆さんの、コミュニケーションの橋渡しもしてくれるスグレモノ。現在加盟店もまだまだ増加中。君の近くのゲームセンターも新たに加盟店に加わっているかも。下の表でチェック！　クーポンを切り離して、いつでも取り出せるように財布の中入れておこう！

アルカディアクーポンニュース

●今月の新店舗！
①プリーズ（高知県）　②原宿ゲームダブルエックス（東京都）　③プレイランドビックチェリー羽村店（東京都）　④セガワールド大村（長崎県）
⑤ドリームワールド（大分県）　⑥J-LAND（新潟）　近所に住んでる皆さん、アルカディアクーポン使って下さいね！　47都道府県制覇まで……あと14県だ！

●残念なお知らせ
下のクーポン加盟店リストが毎月増えていく一方で、ある日突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店舗を確認してから出かけて下さい。

みんなの意見を！　読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

加盟店募集中！　クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

■郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212　■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧●

都道府県	店舗名	住所・電話
長野県	タカラ島伊那店	伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内1F ☎0265-76-7712
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F ☎0267-25-0313
	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115 ☎0263-73-6767
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20 ☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7 ☎0577-35-5077
静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33 ☎054-253-0161
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F ☎054-252-3591
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20 ☎054-284-0099
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1 ☎0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956 ☎053-442-7235
	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146 ☎0548-22-7660
	ALADDIN（アラジン）	富士市水田町2-99 ☎0545-57-7777
	セガワールド藤枝駅南	藤枝市田沼-17-31 ☎054-636-4416
	GAME USA	焼津市石津港町2-4 ☎054-624-5237
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1 ☎0532-55-6088
	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8 ☎0586-43-8138
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30 ☎0586-23-5125
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4 ☎0564-58-8986
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83 ☎0566-25-5001
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1 ☎0565-26-6777
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5 ☎052-222-3920
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2 ☎052-323-0121
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町 ベルタウン2F ☎0598-21-1211
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎0593-32-9988
京都府	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F ☎075-365-8778
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444
	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5 ☎06-6775-6051
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1･2F ☎06-6645-7692
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F ☎0722-23-9915
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3 ☎06-6387-4396
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404~407 ☎078-271-0335
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1 ☎086-232-8790
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311
	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8 ☎082-814-6116
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F ☎082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F ☎082-222-8072
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F ☎087-868-6007
	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535 ☎087-866-9526
高知県	プリーズ	高知市はりまや町1-1-19 ☎088-872-8789
福岡県	MAHODO（マホードー）	北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店※3	福岡市東区松香台2-2-2 ☎092-662-8705
	アカトンボ西新店※3	福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店※3	福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店※3	福岡市南区大橋1-9-1 ☎092-553-1081
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8 ☎092-861-4856
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895
	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9 ☎0952-25-4448
長崎県	セガワールド大村	大村市古賀島町383-1 ☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1 ☎096-351-6229
大分県	ドリームワールド	大分市大在2-8-3 ☎097-593-5224
	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2 ☎097-523-5060
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4 ☎0985-26-7589

※3**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。

注意!!
●クーポンを切り離したら、そのまま使って下さい。
●コピーしたクーポンは無効になります。
●アルカディアを切り離したくないという人は今まで通り、本誌を持参しても使用可能です

アルカディアクーポンを使ってみよう！

ステップ1 アルカディア誌面で加盟店を確認
▼
ステップ2 クーポンの有効期限を確認
▼
ステップ3 クーポンを持ってゲーセンに
▼
ステップ4 クーポンにスタンプを押してもらおう
▼
ステップ5 これだけで1ゲームプレイできるぞ！

〔注意事項〕
アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。

新クーポン使用上の注意
●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらって下さい
●「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承下さい
●裏面に厚紙を貼るなど加工をすると無効になります。破れた場合は無色テープなどで補強して下さい

キミんちの近くにあるのはこんな店！ Vol.6

ゲームセンター名（都道府県）
①クーポン対応ゲーム
②営業時間
③アクセス方法
④スタッフよりひとこと
※これはクーポンではありません。

ゲームファンタジアミラノ店（東京）
①メダル1000円以上お求めの方に50枚サービス！
②10:00～25:00　年中無休
③JR新宿駅より徒歩5分、西部新宿駅より徒歩2分の新宿コマ劇場前ミラノ座右奥。
④メダルゲーム発祥の地！　魅力溢れるメダルゲームをとりそろえてお待ちしております！

ゲームファンタジア渋谷店（東京）
①メダル1000円分お求めのかたに限り、50枚サービス！
②10:00～25:00　年中無休
③JR渋谷駅より徒歩5分、宇田川町交番向かい。
④渋谷で一番大きなゲームセンター、1F～4Fまでさまざまなゲームで楽しめます！

ブリーズ（高知）
①ビデオ&プライズ全て1枚で1プレイ。スロットは1枚で1時間、設定を6にします。(プリクラは対象外)
②10:00～25:00　日祝日10:00～24:00
③JR高知駅から路面電車に乗り、電停「はりまや橋」から徒歩1分。UFOキャッチャーでているので分かると思います。
④ポップンをメインに各種音ゲーが人気です。高知でクーポンが使えるのはここだけなので、お立ちよりの際はここぞとばかりに使って下さ～い。

the 3-RD PLANET ALADDIN（静岡）
①プライズマシン、プリクラ、メダル以外のビデオゲーム100円分として使えます！
②ビリヤード、卓球フロアは24時間
メダルフロアは9:00～24:00
③車で富士インター降りて南へ5分カラオケシダックスの隣り
④24時間フロアにある頭文字Dとビートマニア II DX7thスタイルが熱い!!　大型プリクラも数台あるぞぉ！

ナムコプラボ五日市店（広島）
①ビデオ、大型筐体全般使えます
②10:00～24:00
③JRもしくは広島電鉄五日市駅南口を降りて正面。国道2号線沿いファイブスター1F
④メタスラ4、頭文字Dからずんずん教まで新旧取りそろえております。

三宮サンクス（兵庫）
①1プレイ100円のゲームならALL。
②10:00～24:00
③JR三宮駅中央口東へ186歩、阪急線高架下
④バーチャファイター4、鉄拳4、ガンダムDX、バーチャストライカー3など対戦激化ァァ

ゲームセンターB-1（千葉）
①全台ビデオゲーム、1プレイ50円。どのゲームも使えます！
②7:30～24:00
③JR常磐線下車、柏駅西口を出てUFJ銀行先1ブロック目を左折。
④対戦ゲームが毎日過熱してます。ストIII3rd、ガンダムDXなどのランキングバトルも開催中！

アミューズメントエース津田沼（千葉）
①ビデオゲームはスタンプ1個で1プレイ。メダルは20枚です。プライズ・プリクラ以外に使用できます。
②9:00～24:00、年末年始は25:00まで
③総武線津田沼駅北口（パルコ側）から徒歩1分です。マクドナルドの裏になります。
④バーチャロンフォース、頭文字Dが大人気！未プレイの方はクーポンでレッツプレイ!!

●アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

地域	店名	住所・電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目 ☎0166-24-5077
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F ☎0157-26-4485
	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F ☎011-736-6166
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 ☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39 ☎011-757-8540
青森	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内 ☎0178-24-9911
岩手	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562
宮城	ナムコ プリッズ スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1 スタラム泉店内 ☎022-772-4066
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1 ☎022-267-1834
秋田	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5 ☎018-837-5041
茨城	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11 ☎029-274-4124
	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 ☎029-221 1001
群馬	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1 ☎0270-32-9775
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187 ☎0279-23-3810
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1 ☎027-364-8183
	チルコポルト前橋店	前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234
埼玉	デイトナIII	川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12 ☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 ☎048-837-8021
千葉	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 ☎0471-44-5597
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1 ☎0471-63-9844
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393
東京	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24 3 1F ☎03-3558-9766
	三和電子株式会社（ゲームスタジオキューブ）	板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2232
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 ☎03-3675-8737
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1 ☎042-344-7741
	アムネット五反田店※1	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル ☎03-3495-2183
	ゲームファンタジア 渋谷店※2	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1～4F ☎03-3496-5856
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1-17-1 ルポンテビル2F ☎03-3405-4379
	ゲームファンタジア ミラノ店※2	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F ☎03-3200-0884
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビルI 1階 ☎03-5397-9551
	プラネットギオ（とかげ）	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F ☎03-3220-3402
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎042-529-7837
	アメニティワールドエンデバー	多摩市永山1 3 4 ヒューマックスパビリオン永山1F-B1 ☎042-389 3461
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 ☎03-5256-8123
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4 ☎03-3982-1817
	ゲームファンタジア サンシャイン店※2	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F ☎03-3971-9601
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1 ☎03-3981-6906
	ゲームファンタジア八王子店※2	八王子市東町1 1 3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F ☎0426-48-1288
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5 ☎042-579-4603
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1 ☎042-710-0508
神奈川	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15 ☎046-770-9178
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5 ☎042-776-5001
	MUTHOS（ムトス）イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎046-257-2413
	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1 ☎045-365-1103
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル ☎045-313-6435
新潟県	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2F ☎0257-20-0054
	チルコポルト上越店	上越市下門前薬島810-1 ☎0255-45-2608
	(株)愛知商事（J-LAND）	新潟市万代1-1-22 ☎025-241-2149
	ゲームメイト（タイトー）	新潟市花園1-1-1 ☎025 248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F ☎025-222-5375
	タカラ島プラーカ店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内 ☎0254-26-7877
	タカラ島古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F ☎025-224-4838
	ハロータイトー新発田店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F ☎025-240-2318
富山県	ゲームインさんしょう 新庄店	富山市荒川3-1-6 ☎076-421-6533
	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2 ☎076-424-7543
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1 ☎076-260-3844

※1**アムネット五反田店**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル50枚のサービスとなります。
※2**ゲームファンタジア**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1000円分のメダルをサービスします（お求めの前にクーポンをご提示下さい）。

ハイスコア全国集計

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

2002年4月21日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

“ハイスコア全国集計”のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

部門	タイム	プレイヤー	店舗
初級 妙義左回り	2'49"986	豆腐屋の息子	アイリン夢空間（岐阜）
初級 妙義右回り	2'52"187	JAMA@SQH!?・・・恥さらしやね	友・遊ランド（福岡）
中級 碓氷左回り	2'46"823	D.Hill（DH）@悪魔ヶ丘	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
中級 碓氷右回り	2'47"083	予選落ち大魔人㊝㊎	個人申請 ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）
上級 秋名上り	2'56"202	GAO-IBK改@ドバック応援し隊	GAME BOSS（神奈川）
上級 秋名下り	2'54"059	フク	個人申請 セントラル桜ヶ丘店（東京）
超上級 八方ヶ原往路	2'24"999	GAO-IBK改@ドバック応援し隊	GAME BOSS（神奈川）
超上級 八方ヶ原復路	2'25"346	GAO-IBK改@ドバック応援し隊	GAME BOSS（神奈川）

頭文字D Arcade Stage

自慢の愛車で峠を攻めろ

4コース×2の計8部門での集計スタートとなった本作、プレイヤー陣は初回からエンジン全開のタイムをたたき出してきた。

ドライブゲームで最速タイムをたたき出すには正確無比なハンドル操作に加え、微妙なアクセルワークやブレーキングが必要なのは言うまでもない。

それに加え、本作ではカードを使用する事によって、使用車をチューニングするという概念も加わるため、コースに応じたセッティングもあなどれない要素になってくる。

ちなみに一番人気の車種は原作で主人公の愛車であるAE86トレノ。乗りこなすことができれば良い結果につながるようだ。

タイムに差が付くのが何といってもコーナリングだが、そこで重要になるのがドリフトだ。ドリフトは最小限の減速でコーナーを曲がれる上にその後の加速がスムーズな事が利点だ。

実際にはシフトダウンやアクセルを少し抜いて車体を滑らし、道路幅をギリギリまで使って攻める走りが決め手になる。

本作ではドリフトしてコーナーを脱出する際にアクセルを踏み込むと、すんなり加速するという特性がある。どのコースもヘアピンカーブをいかに抜けていくかで大きくタイムに差が付いているようだ。

さらにコースの特徴を最大限に利用する場面もある。例えば原作にも登場した、コーナリングの際に道路の溝にタイヤを落として通常走行時よりもグリップを得る「溝落とし」だ。これがタイム短縮のカギになるのだ。

今回の集計で最もシビアな争いだったのが初級 妙義左周り部門。なんとトップと2位のタイム差が0.001秒という僅差で勝負が着いている。

戦いは始まったばかり、今後の熱いバトルに注目していこう。

TOP SCORE	**6,371,920** コピーなのはイケナイとおもいます㋪㋺㋫㋻ グッディ21（東京）
2位	**6,317,190** はらぺこ奈都ちゃん！㊣² デイトナⅢ（埼玉）
3位	**6,291,340** との仕様ー㋣ 遊ingポイントセオラ（滋賀）
4位	**5,945,940** ラスボス ジャスコ川西店三栄プレイランド（兵庫）
5位	**5,889,030** 来月頑張ります 田舎100円ゲーマーSAK ゲームファンタジオ（福井）

全面「白メタリッシュ」達成だ

シリーズ5作目となる今回だが、「メタリッシュシステム」という新システムが加わった。これはエンブレムアイテムを取ってから、制限時間内に獲得した得点に応じて階級が上昇するというもの。階級を最高まで上げてからノーミスでステージクリアすれば、なんと50万点ものボーナスが加算されるのだ。今回の上位プレイヤー3名は全面でこの最高得点（通称白メタリッシュ）の獲得に成功している。

また、捕虜の救出や高得点アイテムを回収した上で差が付くのが、一部のボス戦での稼ぎ。例えば2面ボス「ダルマーニュ」なら、第五階層の爆雷を時間ぎりぎりまで撃って稼ぐというように、敵がわき出してきたり補充される場所は見逃せないところ。

ほかにも一面で車の間にヒヨコを落として数十匹に増やす「養鶏稼ぎ」や、ミイラなどの固い敵を近接攻撃で倒しまくる稼ぎなどはこれまでのシリーズと共通するところだ。

本作もこれまでのシリーズ同様に、息の長い争いが展開されることを予感させてくれる。

TOP SCORE	グリムレン **99,999,999** TAKEYUKI グッディ21（東京）

ついに止まった！

全キャラ中群を抜いて点数効率が高いグリムレンだが、今回ついにカウンターストップが達成された。

本作の稼ぎのキモはアイテムのコンプリートによる点数倍率の上昇にある。同種のアイテムをコンプリートするごとに倍率が上がるので、10万点のシークレットアイテムを最高倍率の12倍で取れば120万点になる。

このプレイでは5面ボスでミスしたものの、なぜか点数が高く奇跡的にカンストを果たせたとのことだ。

TOP SCORE	**8,917,280** ナビに感謝です。(ﾟДﾟ)ノ プロン アイリン夢空間（岐阜）

ステージ分岐を見切れ

まず、敵機破壊以外での大きな点数加算要素だが、自機のパワーアップゲージがすべて同色の状態でさらに同色の武器アイテムを取ると、1万点。そして敵破壊時に出現する勲章アイテム（最高1個千点）の回収が主な得点源だ。ほかにも同種の敵を同時に破壊すると加算されるボーナスもある。

また、本作の特徴として、さまざまな地点でステージ分岐が存在するため、稼げるルートに行く条件の解明も極めて重要な要素だろう。

全国1位スコア

2002年4月21日締め切り分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ビートマニアⅡDX 7thstyle	モーニング	4,748	NEFF	ゲームプラザキューティ(大阪)
	イブニング	5,022	はげ	
	ユーロ	6,614		
	トランス	7,461		
	ジュエル	7,396	ABB@・・・。	ミルカトル加納店(和歌山)
	ストイック	8,180	はげ	ゲームプラザキューティ(大阪)
パニクルパネクル	お気らく	972,570	TBR@同時消し友の会	個人申請 ナムコワンダータワー京都店(京都)
	手ごたえ	999,995	LOG、9WP-ISO、「今ギガやってる人誰?」「アレ両替士」、パズループおじちゃん、TBR@同時消し友の会、以上5名が達成	
	エンドレス	レベル56(999,995)	PPP-TKN@黒猫口から生まれたJ2D	デイトナⅢ(埼玉)
DDRMAX2 ダンスダンスレヴォリューション7thMIX	スタンダード	237,119,030	ぱくまん@SPY	個人申請 チルコポルト博多ベイサイドプレイス店(福岡)
	ヘヴィ	273,409,920		
太鼓の達人3		1,596,090	ぽいう	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ギターフリークス7thMIX	ノンストップ	571,146,000	穴ウメ副店長JOE	星狩物語岸和田店(大阪)
斑鳩	イージー	30,034,070	はっしー	中野ロイヤル(東京)
	ノーマル	33,506,810	K.W君のお陰でいい夢見れそうですWIZ	グッデイ21(東京)
	ハード	33,431,830	GFA-秘剣ユセミⓔアセロラジュース狂♥	
長江	精進編	1,264,500	KOOL-ERO	個人申請 ファンタジースペースパティオ(神奈川)
バーチャアスリート	100m走	9"63	KDM	個人申請 ラッキー21(山口)
	走り幅跳び	8m99cm	KDM、これが最後のスコアですNST-永遠、以上2名が達成	
	砲丸投げ	24m18cm	通りすがりの人3、MOR、以上2名が達成	
	走り高跳び	2m54cm	通りすがりの人4、TER、また会う日までさようならNST-永遠、かおりん、なっち、やぐっつぁん、ケメぴょん、ごっちん、チャーミー、よっすぃー、ののたん、あいぼん、K.N、KDM、以上14名が達成	
	110mハードル	12"81	KDM	個人申請 ラッキー21(山口)
	槍投げ	93m87cm	S!Y	ゲームインナハⅡ(沖縄)
パワースマッシュ2	シングル	11,587,600	SAT	ゲームプラザショールーム&スポラ九品寺合同集計(熊本)
上海〜三國牌闘儀〜	段位認定モード	0'00"72	JCB	星狩物語岸和田店(大阪)
撃牌砦/雀スペース	雀スペース	18,784,000	秋谷 剛史	個人申請 ゲームファンタジア大宮店(埼玉)
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001		1,587,100	これも代打……さきお	えの木(高知)
お天気ころりん	ストーリー	180,410	KnK	トライアミューズメントタワー(東京)
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX	連邦・シングル	22,750	クリス	トライアミューズメントタワー(東京)
	ジオン・シングル	22,734	ヒビキ	ボックスQ2(愛知)
婆裟羅2	武田 信勝	8,119,830(2周目2面)	TEN	GAME's MILK(京都)
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング2001		8,420,742	ピノ	個人申請 ゲームセンター塚本キング(大阪)
式神の城	玖珂 光太郎	4,755,821,460	GFA-秘剣ユセミⓔエビフライ超うまい♥	グッデイ21(東京)
	結城 小夜	6,089,060,820	GFA-秘剣ユセミⓔ夕方の空は大好きだ♥	
	ふみこ・O・V	5,135,220,290	SYN-二番の男	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	金 大正	5,437,576,730	DUO氏許して下さいG.M.C.T・H	モンキーハウス本館(福岡)
	???	5,391,911,140	監督曰く、ドラブレの2周目海面は死なない	デイトナⅢ(埼玉)
バーチャファイター4 Ver.C		2'57"61	NineStates☆店員さん	遊道楽箱崎店(福岡)
鉄拳4	キング	1'46"95	MINA	タイトーインスタジアム(大阪)
	三島 平八	1'23"58	ザルーバH	アミューズメントパークNASA(長野)
	三島 一八	1'41"85	ザルーバD	
	レイ・ウーロン	2'04"03	ザルーバK	
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン	ジオン・シングル	20,557	TOR氏に捧ging眠人	えの木(高知)
ゼロガンナー2	コマンチ	3,706,950	ひろせ	ゲームインナミキ(東京)
ガンサバイバー2 バイオハザード コード:ベロニカ		558,900	私のお陰でもあるよね!書記係 赤い白	個人申請 チルコポルト南津守店(大阪)

今回は**ビートマニアⅡDX 7thstyle**から。ずば抜けた腕前のプレイヤーがあっさり(?)トップを持っていく状況は今作も変わらず、というところ。「はげ(＝AGO-9)」氏に対抗できる強者は現れるのでしょうか?

パニクルパネクルは早くも3部門中2部門でカンストが達成されました。しかし【エンドレス】はレベル優先で集計を続行します。さて、稼ぎの方法はとにかくチェイン(連鎖)がキモ。【手ごたえ】はスタートからクリアまでチェインをつなげてのカンスト達成になっています(一部プレイヤーは除く)。

また、【お気らく】は普通にクリアまでチェインをつなげても50万点いけばいい方です。同じチェイン数でもより多くのパネルを消し、レベルクリアまでの時間を延ばすことでここまでのスコアが出るようです。

そして【エンドレス】もレベル50越えと、未知の世界に突入しています。次回の更新はあるのでしょうか?

DDRMAX2 ダンスダンスレヴォリューション7thMIXは、個人申請用紙から【ヘヴィ】モードの曲順を紹介すると「BURNIN' THE FLOOR→PARANOiA KCET→MAX 300」。最後の「MAX 300」でどれだけ踏めるかが勝負のようです。

連打とタイミングがキモの**バーチャアスリート**は、コンマ以下、センチ単位の熱い接戦が繰り広げられています。

君もチャレンジ！

ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイ(モードによっては例外あり)であり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名　怒首領蜂　集計部門(キャラ・コースなど)　ストーリーモード
スコア(タイム)　23,646,800
面数　全25面ALL　難易度　工場出荷設定(完全ノーマル)
備考　うさぎ使用　残×5　連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日　2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時　約1,020万
20面クリア時　約1,750万です。
ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所 東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム(最大20文字)　TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　鈴木 雅弘　㊞

⬅ 個人申請ハガキ記入例

ゲーム名	部門	スコア	スコアネーム	店名
ミスタードリラーグレート	インド	686,995	rei君で5点落ち sec-HAM	えの木(高知)
	エジプト	2,157,365	まずケツを拭いた後にクソをします HAM	
ビートマニアコンプリートMIX	ハード	837,797	ジャストボーナス無しし… GALM	個人申請 ゲームステージビート(香川)
	コース3	1,969	これはオマケ GALM	
どきどきアイドルスターシーカー	スターシーカーモード	27,911,560	MUS	個人申請 ハイテクセガ仙台(宮城)
スリルドライブ	日本	3' 11"79	RRL-渋谷 英毅	個人申請 ゲームセンターUFO町田ターミナル店(東京)
餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルブズ	ロック・ハワード	4,627,400	リュー	遊ingポイントセオラ(滋賀)
アクアラッシュ	練習	157.63	NGP-ANP	アベニュー北口店(山梨)
	初級	269.38		
	上級	345.33		
ミスタードリラー2	1000mアメリカ	1,138,920	SPD-水無月愛理㊫はうらう人	個人申請 VG達人(長野)
ファイティングレイヤー	鉄雄	2,562,900	次は初代V.G? 高千穂TTM	モンキーハウス本館(福岡)
ギガウイング	ヴィーダシュタント	294兆6316億2584万0450	両替士	チャレンジャーアパパ天神橋店(大阪)
ショックトルーパーズ2ndスカッド	エンジェル	26,267,490	ヘレティック－095	えの木(高知)
レイディアントシルバーガン	ステージ2	22,668,180	KIN-きんごろ	トライアミューズメントタワー(東京)
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	アレックス	10,319,600	ヘレティックさきお	えの木(高知)
	ケン	11,802,900	金に汚く女に厳しく!! おとこ汁	
エスプレイド	相模 裕介	40,133,100	アリス大往生 KTS	個人申請 ゲームスペース(兵庫)
ストリートファイターEX2	C・ジャック	3,335,800	ジャックのGBをかわした！ばくだ	チャレンジャーアパパ天神橋店(大阪)
	D・ターク	3,573,900	とりあえず、びし(新弟子扱い)	えの木(高知)
	スカロマニア	3,347,200	まず石橋を渡った後に叩きます。長谷川	
	シャロン	3,285,700	まず一戦終えた後にビルを飲ませます　平蔵	
	カイリ	3,512,600	骨を断つ(肉は斬らせずに) BBC	
弾丸フィーバロン	タイムアタック	2,503,560	TAKEYUKI	グッデイ21(東京)
バトルガレッガ	ボーンナム	17,155,150	でんすけ	個人申請 プレイシャトー(神奈川)
ストライカーズ1945	ムスタング	2,303,600	KTL-EL2	個人申請 ゲームステイション(兵庫)
クイズ&ドラゴンズ		4,314,200	♪さそわれたあたしはか～ぶとむし～	デイトナⅢ(埼玉)
インセクターX		865,800	IML-UUU	アイリン夢空間(岐阜)

お詫びと訂正

●6月号ハイスコア全国集計において集計漏れがありました。消印有効の個人申請ハガキにて申請された『お天気ころりん』【部門：ストーリー／スコア：196,330／スコアネーム：TBR@同時消し友の会】は3月17日集計締め切り時点で全国一位のスコアでした。

●6月号ハイスコア全国集計において集計漏れがありました。ボックスQ2から申請された『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX』【部門：ジオン・シングル／スコア：22,071／スコアネーム：ヒビキ】は3月17日集計締め切り時点で全国一位のスコアでした。

ハイスコア集計店及びハイスコアラー、読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

達成者が複数いる部門は早くも限界か!?

太鼓の達人3は「UNITE!」と「翔べ！ガンダム」の2曲を選択している模様。コンボをつなげるのはもちろん、最初の譜面分岐ポイントで達人に移行していくのも前作通りですね。

斑鳩は【イージー】で大きな動きがありました。なんと前回から60万点以上の大幅な伸びを見せ、3000万点の大台に乗せてきたのは「はっし－」氏。かなりの合体っぷり(※1)だと思われます。

更新頻度が少なくなってきた**婆裟羅2**は、このまま2周クリアが出ないまま落ち着いてしまうのでしょうか？

地道に伸びていた**ミスタードリラーグレート**と**ミスタードリラー2**。「グレート」の【インド】と「2」の【アメリカ】は、どちらもトップと2位の点差は500点ほど。そろそろ運の限界も近いというところでしょうか。

エスプレイドの【相模 裕介】は最終面アリスクローン地帯でのバリアを使った稼ぎが相当決まったとのこと。

一気に5キャラ更新の**ストリートファイターEX2**も、プレイヤーの執念恐るべし。特にカイリは4万点もの大幅な伸びを見せました。「VAP」氏の息の根を止めたか？

バトルガレッガの【ボーンナム】は個人申請用紙によると、5面終了時1175万点、ブラックハートⅡ1170万点とのことで、まだ伸びる余地が残されているようです。

古いタイトルでは限界点ではなかった**インセクターX**が超熱い!!　何でも残機つぶしの場所でキャラクターオーバーを起こさないパターンで、敵を以前より多く撃っているという話です。

※1：合体っぷり……要所要所での稼ぎパターンが、うまくつながった場合に使うスコアラー用語。

4月21日時点

HI-SCORE
ハイスコア全国集計

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な[illegible]はありません。

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ4	3,373,840	TEO	連付 5面ボスまで
2	パニクルパネクル(お気らく)	455,305	MJN-T.Y	ALL
3	パニクルパネクル(手ごたえ)	742,265	MJN-T.Y	ALL カンストまでがんばろう
4	頭文字D(碓氷右回り)	2'50"728	タクミ	AT DAY
5	頭文字D(秋名下り)	3'02"529	アツシ	MT DAY

ゲームセンタードリーム
宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1 ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	27,314,670	しんのすけ(AUM)	ALL 残×6
2	斑鳩(ハード)	4,550,570	IGS	3面
3	レイブレーサー(上級)	13'07"476	うに。	12周設定 T.T.
4	レイブレーサー(初級)	9'07"641	うに。	12周設定 T.T
5	とべ！ポリスターズ	204,400	ポリスターズ面白い。でも、ドン竜つよい。	4面 連付

レジャーパレス
北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	51,426,640	㊗	2-3 β
2	スーパーメジャーリーグ	148,870	ZARIA-AXS のびるかな～？	マリナーズ
3	ストライカーズ1999(X-36)	957,300	グレートシューター	1-8 連付 ANA
4	ストライカーズ1999(F/A-18 ホーネット)	573,000	B級シューター	1-5 連付 梅
5	ゼビウス	9,999,990	FLG-BIN㊗	1コイン 6時間30分位

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パニクルパネクル(お気らく)	524,490	LOG	ALL
★	パニクルパネクル(手ごたえ)	999,995	LOG	ALL カンストとのことです
★	お天気ころりん(ストーリー)	180,410	KnK	ALL レイン
4	メタルスラッグ4	4,850,130	あたり！@偽クター推進会	ALL 1ミス5、6面メタリッシュ落としています
5	式神の城(ふみこ)	5,101,132,020	二番の男@想	ALL 4ミス 予選1億くらい落ちてます

ロッキーワールド仙台店
宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	28,756,290	余力ありまくりしんのすけ(AUM)	ALL 連付 残7 ノーミス
2	斑鳩(イージー)	24,270,860	ZOE	ALL 連付 残6 ノーミス
3	式神の城(ふみこ)	3,954,468,730	芝野 葉子@ケイン仲東	ALL
4	バトルガレッガ(チッタ)	13,569,310	AGH-RMS	ALL 連付
5	エスプレイド(美作 いろり)	32,760,360	なっちゃん新オレンジYUK-HPI(仮)	ALL 残4/6

レタス702
北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	27,158,010	おねーちゃんキューブお姉ちゃんの三乗	ALL 連付 残×6
2	斑鳩(ハード)	30,077,400	OAM-Naoki 太め教授の誘惑	ALL 連付 残×7
3	斑鳩(ハード)	22,657,830	OAM-Naoki 校長調教記	ALL 連付 残×1
4	鉄拳4(三島 平八)	1'54"35	バイキング終了寸前にカレーを喰う男F巻	ALL
5	D&D シャドーオーバーミスタラ	3,922,360	水無月五月	ALL

ゲームコーナーフジ
東京都葛飾区新小岩1-50-8 ☎03-3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バツグン SP Ver.	99,999,990+α	チャチャ山本	4周ALL TYPE-B
2	ストリートファイターIII 3rdストライク(ヒューゴー)	10,358,600	毒色エックス	ALL 連付
3	ストリートファイターIII 3rdストライク(Q)	7,637,500	毒色エックス	ALL 連付
4	ストリートファイターIII 3rdストライク(レミー)	4,797,300	毒色エックス	ALL 連付
5	ストリートファイターIII 3rdストライク(リュウ)	7,002,100	和泉發春	ALL

ガリバー青葉台店&熊谷店&柏店
神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F ☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	23,627,470	CORE	ALL 1ミス 残5
2	ミスタードリラーグレート(エジプト)	2,095,220	CIO-YOSH	アタル ノーミス ALL エア 連付 10'43"61
3	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	39,031	ライデン・五井	シャアゲル＋ガンダム大将 大将S Sイケター4万まであとチョットー
4	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(連邦)	21,413	ライデン	ガンダム ALL 大将 S
5	怒首領蜂大往生(タイプB)	63,025,490	COPE	EXPERT強化 1周ALL

釧路スガイ ゲームプルプル
北海道釧路市北大通6丁目1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ4	4,061,890	チャブロ原人境	ラスボス 連付 トレバー
2	太鼓の達人3	1,588,190	200円がキツイまっく=ごえ	むずかしいコース ALL クラシック・UNITE！ フルコンボ
3	ビートマニア7thMIX(エキスパートプラス)	11,174	やっぱり残らないのね。SYUNたそ	ALL 確認済 MAX1796コンボ
4	ビートマニアIIDX 7thstyle(morning)	4,706	EURO	ALL 2290-126-1-0-1
5	ビートマニアIIDX 7thstyle(stoic)	7,897	MING(ニセ)	ALL ランダム 3686-525-57-5-52

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スラッシュアウト(アクセル)	5,307,473	りゅうじ	6st ALL
2	マーヴル VS カプコン 2	1,805,729,900	怪獣将軍、高木注	春麗 モリガン サイロック ALL
3	パニクルパネクル(お気らく)	8,594,201	㊧	ALL
4	コズミックスマッシュ	111,620	㊙	ALL
5	ティンクルスタースプライツ	1,433,160	㊧	ラスアボーン

デイトナIII
埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	メタルスラッグ4	6,317,190	はらぺこ奈都ちゃん！㊗	ALL フィオ 残×2 M×6
★	クイズ&ドラゴンズ	4,314,200	♪さそわれたあたしはか～ふとむし～	ALL ファイター 名前:セーイチ
3	パニクルパネクル(お気らく)	751,410	9wp-ISO	ALL 残×2
4	ぷよぷよ通	1,157,442	SPD-MYK	ALL ⑧921 シェゾ落ち
5	ポップンミュージック7(セレクション)	361,071	AKI	ALL フルコンボ

フリーウェイ八戸店
青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(金)	4,760,220,730	大宮からの使者	ALL
2	式神の城(小夜)	4,518,871,330	ICY@八咫萌え	ALL
3	式神の城(光太郎)	3,956,219,590	PCG@Bridget Hunter	ALL
4	式神の城(???)	3,779,864,240	RI	ALL
5	式神の城(玄乃丈)	3,542,676,830	け～はち@神尾さん家でメシ中(?	ALL

ゲー事典
■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/
■ゲームインみとや三河島店 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/ ■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●レタス702（北海道）
オヒョイのラッキー全一が炸裂!!

●フリーウェイ八戸店（青森県）
青森からハイスコア集計店が消えてしまい、スコアラーが減少してしまった悲しい現実。いやいや、まだ消しません!!『怒首領蜂大往生』稼働中です!! 新規スコアラーの皆さまをお待ちしております!!

●AGスクエア盛岡店（岩手県）
長い間お世話になりました。ありがとうございました。

●ゲームセンタードリーム（宮城県）
スコアを出してくれた、しんのすけ氏、IGS氏、どうもありがとうございました。
P.S.うっへり（謎）

●デイトナⅢ（東京都）
今月スコア申請が多かったため、店舗枠に掲載されなかったスコア。『ストライカーズ1945Ⅱ』（疾風）324万点、M.T、ALL、一周158万点、使B4、残機数3、B×9。

●トライアミューズメントタワー（東京都）
倉庫の中から『ミサイルコマンド』の基板発見！整備終了次第、筐体に入れて店内でハイスコア集計を行なおうかと。

●グッデイ21（東京都）
今月は、スゴイプレイに驚きの連続でした。TAKEYUKI様おめでとうございます！ 当店に『どきどきアイドルスターシーカー』が入りました……。『怒首領蜂大往生』よりハマりそうです（笑）。
by 店長

●大久保アルファステーション（東京都）
新学期も始まり、そろそろ新しい学校、会社などにも慣れたころ。そんな人は、新しい友達と一緒に当店へどうぞ！ 4人同時に遊べる『スパイクアウト』や『GGXX』の練習台など盛りだくさん！

●GAME IN ナミキ（東京都）
最近当店では、『鬼』、『頭文字D』、『G-ストリーム』などの通好みなゲームが流行中です。千点棒くわえながら「原点はここだ」はありですが、「ゲームい」ってタバコを蹴り上げるのはなしです。

●アミューズメントフォーラムモア（東京都）
今月はハイスコアが沢山来たので嬉しかったです！ 皆さん、来月も頑張って下さい！『怒首領蜂大往生』稼働中です！

●アミューズメントランドKentagon（東京都）
今回のスコア申請は、多数のお客様が申請していただいた中から選びました。残念ながら今回掲載されなかったお客様、お詫び申し上げます。なお、次回からはkyontagonと合同で集計いたします。

●ゲームコスモ町田店（東京都）
今月は『メタルスラッグ4』と『怒首領蜂大往生』です。もちろん50円です。
by（店）

●中野ロイヤル（東京都）
『パカパカパッション』が3in1で稼働中です。ヘッドフォン、譜面完備。外部スピーカー付き。平日はタイムレンタルもできます。

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D (妙義右回り)	2'56"457	クロノス	タイムアタック チューンド BNR 32 MT
★	頭文字D (秋名上り)	2'56"202	GAO-IBK改@ドバック応援し隊	タイムアタック チューンド FD3S MT
3	頭文字D (秋名下り)	2'57"744	GAO-IBK改@ドバック応援し隊	タイムアタック チューンド エボⅣ MT
★	頭文字D (八方ヶ原往路)	2'24"999	GAO-IBK改@ドバック応援し隊	タイムアタック チューンド FD3S MT
5	頭文字D (全コース走破)	7'55"819	GAO-IBK改@ドバック応援し隊	タイムアタック チューンド FD3S MT

アミューズメントランドKentagon
東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F ☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	28,380,140	IIZ	3ミス
2	斑鳩 (ノーマル)	26,895,630	柳瀬なつみを食べちゃい隊EOT	ALL 残×3
3	メタルスラッグ4	5,354,870	BUT	ALL マルコ 残×2
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(ジオン)	17,530	ラリオ	シャアゲルググ (×1) NONE対戦 ユータイプC
5	ティンクルスタースプライツ	829,820	参考記録係A	ヤンヤンヤン 7面 連なし

グッデイ21
東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	斑鳩 (ノーマル)	33,506,810	KW君のお陰でいい夢見れそうですWIZ	ALL ノーミス 連付
★	斑鳩 (ハード)	33,431,830	GFA-秘剣ユセミ。アセロラジュース狂	ALL ノーミス 連付
★	式神の城 (光太郎)	4,755,821,460	GFA-秘剣ユセミ㊤エビフライ超うまい	ALL 4ミス
★	グレート魔法大作戦 (グリムレン)	99,999,999	TAKEYUKI	ALL ALL コンプリート
★	弾銃フィーバロン (タイムアタック)	2,503,560	TAKEYUKI	ALL 魚太郎 2036人

ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビル1F ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城 (小夜)	4,248,235,650	UFO	5-3 @55099 クラスB
2	式神の城 (光太郎)	1,577,734,610	UFO	5-3 @22610 クラスB
3	式神の城 (玄乃丈)	521,686,090	AINE	4-3 @8112 クラスB
4	バーチャファイター4	4'09"63	B.T	ALL レイ・フェイ
5	斑鳩 (ノーマル)	18,423,970	UFO	5面 ノーマルコース

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1&B2 ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城 (ふみこ)	5,135,220,290	SYN-二番の男	ALL 2ミス
2	斑鳩 (ノーマル)	29,510,100	9wp-ISO	ALL 1ミス チェーン切れ×8
3	メタルスラッグ4	4,417,310	クリアしただけ	ALL 残×0 フィオ
★	太鼓の達人3	1,596,090	ぼいう	むずかしいコース ALL ドン(大) 1コのがし
★	頭文字D (碓水左回り)	2'46"823	D.Hill(DH)@悪魔ヶ丘	トレノ MT

大久保アルファステーション
東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	27,202,660	FMI-麻生	ALL 残機×3
2	頭文字D (妙義左回り)	2'49"987	RRL-渋谷英毅	ALL GT-APEX
3	ジー・ストリーム G2020	4,084,470	法政大学館 2F・射紳・TLK	ALL 残機×0 連付
4	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	3,264,300	M T	ALL 残×3 B×9 連付
5	バーチャアスリート (槍投げ)	93m72cm	内藤師匠復活希望	ALL ロシア

ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐 (ミリタント)	63,288,250	初クリア-E！Y	ALL 残1 ボム0 (全2周) オプションβ やったー。
2	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	14,101,580	呪凶介	1号機 B押 ALL ダイヤル連付 予選968万
3	斑鳩 (ノーマル)	29,379,130	IIZ	ALL 2ミス 5ボス 稼ぎ無し
4	アームドポリスバトライダー Ver.B	18,421,820	みこみこみこりん ぢょにい～	上級コース ALL Lv11 忍者落ち 赤無し カーペット バロン ストローマン
5	メタルスラッグ4	3,359,550	立川の？S崎さん元気ですか！X68	ALL トレバー

ゲームコスモ町田店
東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-720-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプB)	41,056,490	S.O	5面 ショット強化 MAX 518HIT
2	斑鳩 (ノーマル)	20,122,900	S.O	ALL 残2
3	ストライカーズ1999 (AV-8 ハリアー)	1,600,100	S.O	2-6 ボス
4	ストライカーズ1999 (F-4 ファントムⅡ)	1,628,900	J.S	2-5
5	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	1,148,100	J.Sさんのために。TOS	2-1 また来ます。

GAME IN ナミキ
東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジー・ストリーム G2020	7,941,340	いまきち	残×1 B×1
2	ゼロガンナー2 (アパッチ)	3,629,900	V・T-KAK	ALL まだ伸びるかも
3	斑鳩 (ハード)	28,119,640	YOS.K！	残×6 150万落ち 特に1面70万落ち(泣)
4	プロギアの嵐 (ギャンブラー)	180,274,760	DEBは釧路スガイの下僕！㊍㊎	残×2 ボム×0 根性足りません。
5	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	3,244,500	M.T	残×3 B×9 連付

扇ケ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D (妙義左回り)	2'50"587	斑鳩はあきらめましタ E.(イイ！)	トレノ MT
2	頭文字D (碓水左回り)	2'49"637	正直、金が持ちません E.	トレノ MT
3	頭文字D (秋名下り)	3'01"141	ナニワ	トレノ MT
4	式神の城 (小夜)	4,761,361,330	Code:白鷺 輪廻は断ち切った！	ALL 5ミス 3億落ち
5	式神の城 (???)	3,699,132,720	SSR平-YAM㊎刻んでどうする	ALL 5ミス

中野ロイヤル
東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイセンター329 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パニクルパネクル (お気らく)	198,345	EGL	まだまだっぽい
★	斑鳩 (イージー)	30,034,070	はっしー	ノーミス かなり妥協
3	式神の城 (小夜)	5,048,204,480	最終回ワッショイ師匠	ビット1 8億ですが何か？
4	アルゴスの戦士	10,623,190	YAM	ノーマル 38万点落ち
5	D&D タワーオブドゥーム	1,123,152	クラハシ	ALL ファイター

アミューズメントフォーラムモア
東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル ☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (イージー)	29,054,200	ITR-泣きそう	ALL ラストで1ミス
2	斑鳩 (ノーマル)	28,886,800	FMI-麻生	ALL 残5 200万落ち 5ボス稼ぎ無し
3	斑鳩 (ハード)	22,316,930	ITR-藍より猫にゃん	ALL へちょれ 残2
4	バトルガレッガ (ボーンナム)	17,144,540	調理師	ALL BH2ひきにげ+勲章おち
5	太鼓の達人3	1,558,120	村雨こうじ	むずかしいコース

アベニュー北口店
山梨県甲府市中央1-12-3 ☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクアラッシュ (初級)	269.38	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ (練習)	157.63	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ (上級)	345.33	NGP-ANP	ALL
4	ミスタードリラー グレート(エジプト)	2,035,415	HMT	ALL タイゾウ
5	怒首領蜂大往生 (タイプB)	57,312,800	1周できた…A	エキスパート 2周目1面

マットマウスパートⅡ
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	24,841,570	ゲストの穴埋さん	ALL
2	斑鳩 (ハード)	11,311,550	来店どもです	st.4
3	ギガウイング2 (カート)	7京0580兆0400億6346万5360	来店記念 AL-FLO	ALL
4	ギガウイング2 (タッグ)	17京4486兆4315億7237万2890	穴埋めさん	ALL ストレン×ストレン
5	メタルスラッグ4	4,116,870	DDD	st.5

Jam's下井草店
東京都杉並区下井草2-40-14 ☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 7thstyle(morning)	4,631	おはる店長ちくわ、マジでお別れかも・・	
2	ビートマニアⅡDX 7thstyle(evening)	4,762	おはる店長ちくわ゛何がいけないのかなぁ。	
3	ビートマニアⅡDX 7thstyle(euro)	6,147	おはる店長ちくわ゛みすてないで 。	
4	ビートマニアⅡDX 7thstyle(trance)	6,611	おはる店長ちくわ、よろしくお願いします。	
5	ビートマニアⅡDX 7thstyle(stoic)	6,783	一般のお客様。どんどん申請してネ！	

ゲー事典
■GAME BOSS http://gameboss.net/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/ ■プレイシティキャロット巣鴨店 http://kahyuu.hoops.livedoor.com/
■中野ロイヤル http://www.isweb40.infoseek.co.jp/play/royal-g ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/

●GAME BOSS（神奈川県）
『頭文字D』が一台のみの稼働にもかかわらず、上級プレイヤーの方々に多数来店していただいております。

●ゲームコンドル駒形本店（静岡県）
『怒首領蜂大往生』好評稼働中です。この号が出るころにはそろそろ『GGXX』や『ソウルキャリバーII』の足音も聞こえていると思います。梅雨の時期ですが、うっとおしさを吹き飛ばす勢いのコンドルへぜひ!!

●アミューズメントパークNASA（長野県）
ンンンンンッ……大ィッ往ォー生ォォォーッ！ということで、『怒首領蜂大往生』が入荷しましたね。スコア申請してくれる方大募集！ ほかのゲームでもOK！ NASAで一番を取って店員さんに申請！
by くずれ

●アイリン夢空間（岐阜県）
ブロン氏、ご来店ありがとうございます。次回カンストお待ちしております。いつでもナビを申し付けて下さい。

●ゲームハウスピットイン（愛知県）
ピットインだよー！ 『GGXX』がついに出ました！（多分！）どんどん対戦しに来て下さい！（そんな自分がカモられたりして……）お待ちしております！
by ディズィィ！ な店員AOI

●GAME-COLLEGE（愛知県）
ゲーム大会毎月第二、第四土曜日午後7時より開催中!! 新作ソフトも次々入荷。オール50円にて稼働中!! 各種イベントも盛りだくさんで、ご来店お待ちしております。

●ゲームボックスQ2（愛知県）
『怒首領蜂大往生』入荷しました。皆さんもスコア出して下さい。なぜか『斑鳩』も入りました。ありがたいことです。ビデオ録りもできますよ！

●ゲームランドおにごっこ（三重県）
『ビートマニアIIDX7thstyle』いよいよIR開始！ 今回頑張っている人多いゾ！
『頭文字D』…100円だヨ！ どんどん走りに来て!!
by 店員JYO

●遊ingポイントセオラ（滋賀県）
今月はニューゲームからオールドまでスコアの申請がたくさんありました。今も昔も、ハイスコアを目指す姿勢は見ていて気持ちがいいものです。アーケードゲームっていいですよね。

●タイトーインスタジアム（大阪府）
新入荷は無いし、スコアラー来ないし、このままでは終了しそうです。打開策はないのか!? こうなったら『ファイティング武術』しか!! 無理か……そうか……。

●ジャスコ川西店 三栄プレイランド（兵庫県）
M.♪さん、お元気ですか？ 兵庫へお越しの際は、ぜひお立ち寄り下さいね。スタッフ一同お待ちしてマス。

●ミルカトル加納店（和歌山県）
大会！ 大会!! 大会!!! 今月は『バーチャロンフォース』の全国大会!! GCN主催の『ガンダムDX』全国大会！ 音ゲ屋本舗主催の『ビートマニアIIDX』近畿大会！ 全国大会が三つも開催されます！ ぜひ皆さん参加して下さい。

●ゲームスポットハロウィン（島根県）
スコアラーが増えて、嬉しいかぎりです。

ゲームプラザキューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX 7thstyle(morning)	4,748	NEFF	
★	ビートマニアIIDX 7thstyle(evening)	5,022	はげ	
★	ビートマニアIIDX 7thstyle(euro)	6,614	はげ	
★	ビートマニアIIDX 7thstyle(trance)	7,461	はげ	
5	ビートマニアIIDX 7thstyle(jewel)	7,360	はげ	

ビッグプレイランド

愛媛県松山市道後樋又11-23　☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	TATSUJIN	11,147,640	クレイジーTSU4死	
2	バーチャアスリート(100m走)	9"73s	通りすがりの人1	アメリカ
3	バーチャアスリート(走り幅跳び)	8.96m	通りすがりの人2	ジャマイカ
★	バーチャアスリート(砲丸投げ)	24.18m	通りすがりの人3	モロッコ
★	バーチャアスリート(走り高跳び)	2.54m	通りすがりの人4	アメリカ

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャアスリート(砲丸投げ)	22.88m	すべてのスコアラーに奉ぐ NST-永遠	中国選手
2	式神の城(???)	3,336,150,850	GFN-ZZZ	ALL
★	鉄拳4(三島 平八)	1'23"58	ザルーバH	ALL
★	鉄拳4(三島 一八)	1'41"85	ザルーバD	ALL
★	鉄拳4(レイ)	2'04"03	ザルーバK	ALL

タイトーインスタジアム

大阪府豊中市玉井町1-1-1 205　☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(ポール)	1'04"01	ホゲ氏ポールやって下さい	ALL 連同付 Ver.C
2	鉄拳4(クマ)	1'05"36	GM氏クマやって下さい	ALL 同付 Ver.C
3	鉄拳4(クリスティ)	2'33"93	ALLさんバルナスやって下さい	ALL Ver.C
4	ビートマニア 6thMIX(セレクション)	2,798	ハリケーン氏ロボコップやって下さい	ALL
5	ビートマニア 6thMIX(スペシャル)	3,256	ROK氏ラグナロクやって下さい	ALL

ゲームランド おにごっこ

三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F　☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D(秋名下り)	2'59"434	テンチャン	FD3S
2	頭文字D(八方ヶ原復路)	2'38"355	マエジマ	AE86
3	ビートマニアIIDX 7thstyle(euro)	6,261	634！	
4	ビートマニアIIDX 7thstyle(trance)	6,982	219.	
5	ビートマニアIIDX 7thstyle(jewel)	6,748	JYO！	

アイリン夢空間

岐阜県本巣郡穂積町稲里635　☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D(妙義左回り)	2'49"986	豆腐屋の息子	ALL
★	ジー・ストリーム G2020	8,917,280	ナビに感謝です。(゜Д゜)/ ブロン	ALL 連付 ノーミス
3	バーチャアスリート(槍投げ)	93m86cm	ヽ(∇⌒ヽ)(ノ⌒∇)ノ ワーイワーイ	中国人
4	バーチャアスリート(100m走)	9"72	ケイン シェイン	2名達成 アメリカ人
★	インセクターX	865,800	IML-UUU	ALL

ゲーマーズハウスガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F　☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス T.A.PLUS(マスター)	7'53"86	d/dS	m ST銀 SK銀
2	ビートマニアIIDX 6thstyle(SPECIAL)	8,035	電脳雑技団YMG-©	ALL
3	ビートマニアIIDX 6thstyle(RAVE)	7,849	電脳雑技団YMG-©	ALL
4	ビートマニアIIDX 6thstyle(VIVID)	6,885	電脳雑技団YMG-©	ALL
5	マジックソード	6,576,914	AZM	ALL

遊ingポイントセオラ

滋賀県草津市大路1-7-12　☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	メタルスラッグ4	6,291,340	との仕様-Ⓣ	マルコ ALL ノーミス 連付 全面 メタリッシュMAX
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	120,347,580	食っちゃ寝	2-3 エキスパート強化
3	達人王	3,504,150	J.O	3-6
4	グラディウスIII	2,000,090	DISCOVERY	TYPE-B 3-10 連なし
5	タイガーヘリ	9,999,990+α	N.F	連付 7時間半で達成

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャアスリート(100m走)	9"74	K.N	アメリカ
★	バーチャアスリート(走り高跳び)	2.54m	K.N	アメリカ
3	バーチャアスリート(砲丸投げ)	22.70m	K.N	アメリカ
4	メタルスラッグ4	3,373,760	BRU	ファイナルステージ
5	怒首領蜂大往生(タイプB)	18,588,750	A	レーザー強化

星狩物語 岸和田店

大阪府岸和田市作才町1047　☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	上海～三國牌闘儀～(段位認定モード)	0'00"72	JCB	
2	テトリス T.A.PLUS(マスター)	8'43"68	toshyang	CLASS GM MEDAL ST銀 SH銀 RE銅
3	ビートマニアIIDX 7thstyle(morning)	4,687	Alll	
★	ギターフリークス 7thMIX(ノンストップ)	571,146,000	穴ウメ副店長 JOE	JET×4(笑)
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,073,700	Sakkin	ネスツチーム ALL

GAME's MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジー・ストリーム G2020	5,619,250	TEN	ALL 連付
2	斑鳩(ノーマル)	26,123,060	IJU	ALL
3	斑鳩(イージー)	19,785,020	TNF	ALL
4	鉄拳4(ポール)	1'19"95	寝る人しゃがむ人は大キライです。FUJ	ALL 同付
5	婆裟羅2(武田信勝)	8,119,830	TEN	2周目2面 連付

GAME-COLLEGE

愛知県愛知郡長久手町山野田628　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	22,583,550	MA@	ALL
2	斑鳩(ノーマル)	18,437,880	ROM	ステージ5 end
3	ストリートファイターIII 3rdストライク(ヤン)	9,726,800	SHT	ALL
4	メタルスラッグ4	4,135,730	BB	
5	エスプレイド(美作 いろり)	28,301,800	H・T	ALL ライフ×2 ボム50%

ジャスコ川西店プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	メタルスラッグ4	5,945,940	ラスボス	マルコ ALL 残×2
2	バカバカパッションスペシャル	2,454,110	M.♪	93-98-96 ALL
3	エスプレイド(相模 祐介)	35,376,210	A.I	ALL 残×5/5 円400 バリア25%ALL
4	ティンクルスタースプライツ	3,374,015	M.Iくん	ロードラン ALL MAX61Hits 残×0
5	ティンクルスタースプライツ	2,806,088	カツタ	ヤン・ヤンヤン ALL MAX41Hits

チャレンジャー アババ天神橋店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	294兆6316億2584万0450	両替士	ALL 連付 もう満足、引退です。
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	96,205,140	試合放棄	2-2 エキスパート強化
3	斑鳩(ノーマル)	29,965,680	人間なんちゅうたかて達者がなによりや	ALL 連付 3ミス
★	ストリートファイターEX2(C.ジャック)	3,335,800	ジャックのGBをかわした！ ばくだ	ALL 連同付 Ⓚ 110万 ⓔ×5
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,260,700	？氏	ALL K9999のみ

ボックスQ2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第1Uコーポ1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS. ジオン(ジオン)	22,734	ヒビキ	シャアゲルググ ALL
2	メタルスラッグ4	2,199,820	クリアできませんよ？	4面ボス フィオ
3	メガブラスト	783,700	モナ王	ALL 連付
4	雷電DX(練習連付)	1,030,890	わんわん愛情物語	ノーパワーUP部門 ALL
5	怒首領蜂大往生(タイプB)	153,289,600	内須ボム男男爵の弟子	ラスボスまでノーミス ショット強化 2-1適当です師匠

ゲー事典
■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/ ■ボックスQ2 http://www1.ocn.ne.jp/~nmt/tonga/ ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/
■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/ ■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm ■ミルカトル加納店 http://www.rock.sannet.ne.jp/kuroko/kanou.htm

●ビッグプレイランド（愛媛県）
『ドラゴンスピリット』、『ロストワールド』を稼働予定しております。30円でメンテナンスも頑張っていますので、遊びに来て下さい。『スパIIX』、『ヴァンパイアセイバー』、OMGの遠征者も歓迎します（事前連絡が必要）。

●えの木（高知県）
モンキーの皆さんと、DUO君のご両親へ。DUO君は我々が責任を持ってお預かりします。

●モンキーハウス本館（福岡県）
えのきの皆さま、遠征の際にはいろいろとお世話になりました。機会があれば、また行きたいと思います。

by 高千穂TTM&秋月

●友・遊ランド（福岡県）
当店はスロット王国ではありません。と某店と同じ事を言ってみる（笑）。『頭文字D』のせいで常連一同金欠です。特にJの付く人はマジ大変のようです。

by てんちょ

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
どうも。『怒首領蜂大往生』入荷しました。音楽が良いのでヘッドフォンが使えるようにしてあります。あと毎月ガンダムのイベントも有りますのでこちらもヨロシクです。スコアラーさんの来店待ってま～す。

by 岩下

●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島）
AOM博士、長野よりはるばる遠征に来ていただき、ありがとうございました。また長野に遠征に行きますね～！

by ㊣

●アミューズメントパークオアシス店（鹿児島県）
二週間に一回の『KOF』大会は、4月14日現在で6回目を迎えました。これからも続けていきますので、腕に自信のある方、大会で楽しみたい方はぜひ参加して下さい。

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62 ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ4	5,573,820	WSM-NOB	6面ボス
2	斑鳩 (イージー)	23,430,970	WSM-LCH	ALL 残4
3	斑鳩 (ノーマル)	27,454,590	WSM-どんぐりす	ALL 残4
4	プロギアの嵐 (ギャンブラー)	130,646,770	WSM-KMT	ALL 残3 BO リベット
★	パワースマッシュ2 (シングル)	11,587,600	SAT	ALL LV99 男子 シングル

プレイシティ 中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス	1,088,000	SAW-RYU	st.7まで 連付
2	メタルスラッグ4	3,781,630	MEE	st.5 後半
3	怒首領蜂大往生 (タイプA)	36,088,270	Isa	st.5 ショット強化
4	ビートマニアIIDX 7thstyle(morning)	4,569	SAW-RYU	
5	ビートマニアIIDX 7thstyle(evening)	4,701	SAW-RYU	

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ファイティングレイヤー (鉄雄)	2,562,900	次は初代V.G? 高千穂TTM	ALL 連同付
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,431,700	CVC-弟子犬 KFG	ALL ネスツ チーム
3	怒首領蜂大往生 (タイプB)	61,694,060	とにかく凶悪。DUO君のように…	1周ALLで END
★	式神の城 (金)	5,437,576,730	DUO氏許して下さい G M.C.T・H	ALL
5	中国龍2001	1,294,100	DUO氏が怖くて怖くて……	11面

ゲームストリート ミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 7thstyle(trance)	7,420	ABB@あっちゃん……。	
★	ビートマニアIIDX 7thstyle(jewel)	7,396	ABB@……。	
3	ビートマニアIIDX 7thstyle(stoic)	8,081	ABB@ごめん、なんでもない・…。	
4	斑鳩 (ハード)	21,973,160	MHR-EIO-M	○影ばっわーでSミス
5	キーボードマニア 3rdMIX	5,402,222	KNTC	ドッキリセレクション(リアル) 和歌山からコンニチワ、"Д"ノ

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (イージー)	22,908,760	マルコ・パンター二長野からの旅人AOM㊣	ALL
2	斑鳩 (ノーマル)	22,633,230	Esp-TAU	ALL 残3
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,123,900	T.D.M	
4	D&D タワーオブドゥーム	2,653,616	DEF	マジックユーザー
5	エグゼドエグゼス	2,251,200	TEN	

友遊ランド

福岡県大川市榎津水落62-1 ☎0944-87-8734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D (妙義右回り)	2'52"187	JAMA@SQH!? ……恥さらしやね	ALL AE86 トレノ
2	頭文字D (碓氷右回り)	2'48"681	JOKER	ALL FD3S
3	頭文字D (秋名上り)	3'01"647	U-NI	ALL DC2
4	頭文字D (秋名下り)	2'58"638	U-NI 目指せ！FF最速！	ALL DC2
5	頭文字D (八方ヶ原往路)	2'44"397	DAL	ALL AE86 トレノ

ゲームスポット ハロウイン

島根県出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 7thstyle(morning)	4,394	名無しさん	HS3
2	ビートマニアIIDX 7thstyle(evening)	4,435	名無しさん	HS3
3	ビートマニアIIDX 7thstyle(stoic)	6,543	名無しさん	HS3
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	816,800	ゆーいち	ALL ネスツ チーム
5	エスプレイド (美作 いろり)	35,290,990	もう少し「つなげよう」という気になろう	ALL 残×3

アミューズメントパークオアシス

鹿児島県鹿児島市荒田1-40-17 荒田商事ビル1F ☎099-812-5233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(牙刀)	3,167,900	KAI	ALL
2	怒首領蜂	21,557,690	ASM-R	3-2まで
3	ミスタードリラー2	524,065	TKT	
4	メタルスラッグ4	250,910	TKT	2面
5	ミスタードリラー グレート(インド)	284,280	TKT	クリア

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4 (クマ)	2'44"91	Mr-S.A	ALL
2	式神の城 (小夜)	4,081,713,600	Mr-RAY	ALL
3	蒼天龍	291,450	Mr-T28	ALL
4	ギルティギア ゼクス (闇慈)	47,256,800	Mr-SEK	ALL
5	ミスタードリラー グレート(宇宙)	1,480,855	Mr-T.E	ALL

ゲームタウンスピリッツ

山口県山口市中市町3-3 ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	16,267	NAG&OKU	ALL 地上アッガイ・グフ 宇宙ザク・シャアザク
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	873,300	YUI	ALL K'-K9999-クーラ-バオ
3	プロギアの嵐 (ミリタント)	72,014,990	YOU	2-5
4	ヘビーメタル ジオマトリックス	11'18"58	HELL YAHH！	ALL ランス
5	怒首領蜂大往生 (タイプB)	37,232,360	CAP	ALL ショット強化

ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4	4'20"41	香港ダンディー	影丸
★	バーチャアスリート (砲丸投げ)	24m18	MOR	
★	バーチャアスリート (槍投げ)	93m87	S！Y	
4	バーチャアスリート (走り幅跳び)	8m98	TAR	
★	バーチャアスリート (走り高跳び)	2m54	TER	

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フック	8,399,300	FBI	ALL ピーターパン
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	1,786,231	POS	ALL Cグルーヴ 京
3	ヘビーメタル ジオマトリックス	9'07"15	KOU	ALL デューク
4	鉄拳4 (マードック)	6'34"51	MARI	ALL
5	メタルスラッグ4	4,987,830	KEN	ALL

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプA)	137,313,260	DDP(ボス強化)	2-4 エキスパート強化
2	バトルサーキット (イエロービースト)	57,121,100	G.M.C.DUO (えの木期待の新人)	ALL 連付
3	テトリス T.A. PLUS (マスター)	8'42"53	柾木二等兵	ALL S9 SK銀
★	ストリートファイター EX2(D.ダーク)	3,573,900	とりあえず。びし(新弟子扱い)	ALL 連同付 爪×5
★	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	20,557	TOR氏に捧ging 眠人	ALL

■ハイスコアの問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください
現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承下さい。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承下さい。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
宛先 hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号 03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記下さい。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

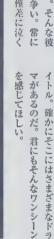
アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

■友遊ランド http://homepage2.nifty.com/youyouland/ ■モンキーハウス本館 http://www fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/˜shimada/
■プレイシティ中央町店 http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/ ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/˜taku/hurricane.htm

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

シューティングファン待望の新作『怒首領蜂大往生』がいよいよゲームセンターに登場し、ハイスコア集計も次号から開始される予定だ。そこでこれまでに繰り広げられてきた『首領蜂』シリーズのハイスコア争いを振り返ってみようと思う。今回はシリーズ1作目の『首領蜂』に焦点を当てていこう。

Text：京城

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

首領蜂

ドンパチ

■メーカー：ケイブ／アトラス
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋2（3）ボタン
■発売日：1995年5月
■使用基板：オリジナル基板

1周は全5面で構成されていて、2周クリアでゲームオーバー。2周目5面の最後にはラスボス・首領蜂が待ちかまえている。

オーソドックスなSHTとしての面白さに加え、時間差で飛来する撃ち返し弾や、プレーヤーの実力を反映する斬新なスコアシステムに当時のハイスコアラーは飛び付いた。また基板の設定変更でCボタンがフルオートになるのも、当時かなり斬新的だった。

©1995 ATLUS／CAVE

すべての始まり『首領蜂』

シリーズ1作目である『首領蜂』が発売されたのは、1995年5月で、この作品がケイブの処女作(販売はアトラス)であった。特に前評判が高かったワケではない同作だが、そのにじみ出る「東亜プラン」臭さと本格的な内容に、多くのプレイヤーが飛び付いた。

ゲーム自体の出来の良さはもちろん、2周目の"撃ち返し弾"や、最後に待ち受けるボス"首領蜂"の存在などは、7年経った現在でも魅力的だ。

さて、1995年当時ゲーメストで行なわれていたハイスコア集計において、本作の初回集計は同年6月30日発売号に掲載された。しかし、集計締め切り日が基板の正式出荷日の2日後だったため、集計期間が非常に短く、参考記録程度に留まるものだった。これは集計開始の基準が現在とは違ったことと、関東圏に先行出荷分が多く出回ったことに起因している。

事実上の初回集計といえる6月18日締め切り分(2回目集計)で、全機体の2周クリアが達成された。トッププレイヤー陣も実に豪華で、タイプAは"長田仙人"氏、タイプBは"NA!"氏、タイプCは"近江からの使者"氏と当時の強豪が顔をそろえている。2位以下の顔ぶれも"G.M.C.R-I"氏、"星白金H-R"氏など当時を代表する強者が目白押しで、ハイスコアラーたちの間では非常に注目されたタイトルだった。

稼ぎパターンの進化

『首領蜂』のハイスコアを狙う上では「キャパシティボーナス」の存在が大きい。これはボムを使わずにノーミスで面クリアしたときに加算されるボーナスで、連続して達成していくと最高500万点にまではね上がる。しかし、ゲーム難度も尋常ではないほどに上昇するため、現在でもノーボムでの到達面数は2周目4面が最高だ。

ケイブイズムとでも言うべき、ノーミス・ノーボムの精神は、このころから点数システムに大きく反映されていた。

やがて、ノーボムで進める面数が行き詰まったため、スコアラーたちは点数を伸ばすために、それまで以上に各場面でのコンボパターンの研究を進めていった。

そんな中で、タイプBにのみ機体特性とコンパネの改造から、非常におもしろい現象が発覚した。

タイプBの自機の左右に付いているオプションは、通常時は真上にショットを撃っているのだが、レバーを左右に入れるとその方向に傾き、最高で真横にまで傾けられるようになっている。

しかし、通常のレバーのほかにもう一つレバー入力を付け(実際にはレバーの左右同時入力を1個のボタンに割り当てる改造が行なわれた)、レバーの左右を同時に入力すると、右に進みつつオプションで左を撃つことや、左右同時に撃つという、普通では不可能な離れ業ができるようになるのだ。これによってほかの機体では繋がらないコンボが可能になり、点数効率が向上しただけでなく、5面ボスで安全地帯に入ったままボスを倒せたりといった多くのメリットが享受できるようになった。

これを利用したコンボパターンを多く開発したのが、タイプBの4000万点後半から5000万点中盤の時期にトップを獲ったヒノーズ下井草店(東京)の"I-ML-YUJ"氏だ。氏が『首領蜂』のハイスコアシーンに与えた影響は、非常に大きなものだった。

その後、タイプAは高知が誇るスコアラー"長田仙人"氏がそのまま点数を更新し続け、現在も最終スコアを保持している。タイプBは先のコンパネ改造の発見に加えて、ショットの強さとそのオプションを使ったパターン作りのおもしろさから各地のスコアラーが熾烈な争いを繰り広げ、時を追うごとにトップスコアラーが入れ替わっていった。ヒノーズ下井草"I-ML-YUJ"氏からプレイスポットフォーカス(大分)の"H.K."氏、そしてBタイプの最終スコアはPC巣鴨店(東京)の"一般人H.S."氏が保持している。またタイプCはプレイランドエフワン(仙台)の"お師匠"氏が同じく保持している。

そして『首領蜂』発売から約2年が経過した1997年3月、トップスコアラーたちの戦いの舞台は、続編である『怒首領蜂』へと移行していった……。

RULES

最新ゲームのルールと依存ゲームの追加・変更ルール

〈4月22日以降(5月19日(日)締切分)から集計開始、またはルールが変更されたタイトル〉

●湾岸ミッドナイトR……【シナリオモード】の1部門と、タイムアタックモードのコース別【C1内回り、C1外回り、新環状左回り、新環状右回り、横羽線上り、横羽線下り、湾岸線上り、湾岸線下り】の8部門を合わせた、9部門で集計します。※タイムアタックモードのコース別、8部門は前作の湾岸ミッドナイトと合同で集計します。

●怒首領蜂大往生……今回は機体別集計は行なわず、合同で集計します。次回の二回目集計(6月23日締切分)から【タイプA、タイプB】の2部門で集計します。また、強化タイプ別集計は行ないません。

●ギターフリークス7thMIX……【ボーナストラック、スタンダード、ノンストップ】の3部門で集計しています。選曲、コマンドの使用などは問いません。

●ドラムマニア6thMIX……【ボーナストラック、スタンダード、ノンストップ】の3部門で集計しています。選曲、コマンドの使用などは問いません。

●頭文字D Arcade Stage……【妙義右回り、妙技左回り、碓水右回り、碓水左回り、秋名下り、秋名上り、八方ヶ原往路、八方ヶ原復

ハイスコア店舗クローズアップ

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

スーパーヒーロー倉吉店

■住所　鳥取県倉吉市見日町633
■TEL　0858-23-5255
■URL　―

今のところ、山陰地方で唯一のスコア集計店です。当店では、基盤のリクエストや持ち込みにも力の限り対応しています。また、各種ゲーム大会も積極的に企画しており、参加者も多く集まっていて熱いです!! のんびりできる店なので、ぜひ遊びに来て下さいね。

●アクセス方法
JR山陰本線倉吉駅から徒歩15分

ジャスコ川西店三栄プレイランド

■住所　兵庫県川西市小花1-6-16
■TEL　0727-59-7464
■URL　―

『ザ・キング・オブ・ファイターズ』『メタルスラッグ』『パカパカパッション』シリーズ前作好評稼働中(『怒首領蜂大往生』も入ってマス)! ビデオゲームALL50円営業時間10時から20時。ぜひアソビに来て下さいね! スタッフ一同お待ちしております!!

●アクセス方法
阪急宝塚線川西能勢口駅より徒歩1分

Jam's下井草店

■住所　東京都杉並区下井草2-40-14
■TEL　03-3397-7608
■URL　http://www.tokyohinomaru.co.jp/

『ビートマニアⅡDX7thstyle』『ドラムマニア6thMIX』『ギターフリークス7thMIX』は1プレイ100円です。『バーチャファイター4』は連日常連による熱いバトルが繰り広げられています。運が良ければ編集部の人や伝説のプレイヤーに会えるかも。遊びに来てね!

●アクセス方法
西武新宿線下井草駅から徒歩1分

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

■住所　鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F
■TEL　0994-41-4188
■URL　http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

集計対象のビデオゲーム基盤は、ほぼすべてそろっています。ぜひリクエストして下さい。24時間営業でファーストフードも販売中です。各種ゲーム大会も定期的に実施しております、2階カラオケ店含め、店員一同心よりお待ちしております。

●アクセス方法
国道269号線沿い

デイトナⅢ

■住所　埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1
■TEL　048-269-8119
■URL　―

当店は100円3プレイ、メンテ良し、ゲームノラインナップ豊富とスコアラーにとって最高の環境を用意しています。やる気のある人にはさらにさまざまなサービスを行なっています。アルカディアクーポンをお持ちの上、ぜひ1度ご来店してみて下さい。

●アクセス方法
JJR京浜東北線蕨駅から徒歩5分

タイトーインスタジアム

■住所　大阪府豊中市玉井町1-1-1 205
■TEL　06-6844-0586
■URL　―

☆獲得賞1位も今は昔。シール機に押された現状にがっかりした遠征客も多いのでは……(逆に女性スコアラーには穴場?)。もちろん昔からのスコアラーもめげずにガンバってます。対戦台が無いので格ゲースコアラーには良い環境です。皆さまのご来店をお待ちしております。

●アクセス方法
阪急宝塚線豊中駅から徒歩1分

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス)○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送り下さい。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承下さい。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計

(アルカディア9月号掲載)は
6月16日(日)
までに出されたスコアで、
6月19日(水)
当日消印まで有効です。

路】の計8部門で集計します。使用車種、カードを使用したかどうか、モードなどは問いません。

●**バーチャアスリート**……【100m走、走り幅跳び、砲丸投げ、走り高跳び、110mハードル、槍投げ】の6部門で集計しています。使用選手は問いません。※連射装置、ボタンの増設など、入力デバイスの改造は一切禁止します。

●**パニクルパネクル**……【お気らく、エンドレス】の2部門を集計しています。【エンドレス】はレベル数優先で集計しています。※【手ごたえ】はカンストのため集計を打ち切ります。

●**DDRMAX2 ダンスダンスレヴォリューション7thMIX**……シングルの【スタンダード、ヘヴィ】の2部門で集計しています。選択曲やコマンドの使用は問いません。

●**ビートマニアⅡDX 7thstyle**……エキスパートコースの部門別【モーニング、イブニング、ユーロ、トランス、ジュエル、ストイック】の6部門で集計しています。

●**ビートマニア7thMIX**……エキスパートモードのコース別【ボーカル、テクノ、パワー、スピード、セレクション】の計5部門で集計しています。

●**上海～三國牌闘儀～**……【上海改・崑崙、段位認定モード】の2部門で集計しています。

■部門別などを行なわず1部門で集計するタイトル
※最も点数が高くなるキャラクターやコースを選択してプレイして下さい。

●**ルパン三世 ザ・タイピング**
●**メタルスラッグ4**
●**G2020 ジー・ストリーム**
●**太鼓の達人3**
●**ザ・キング・オブ・ルート66**

アルカディア 読者プレゼント

バンダイビジュアル様ご提供

4 アーケードゲーマーふぶきサイン色紙
A：野川さくらさん修行前ver
B：野川さくらさん修行後ver
C：盛岡氏ver
各1名、計3名様

野川さくらさんが盛岡氏の元でイラスト修行！ 君が欲しいのは盛岡先生のふぶき？ それとも修行前のふぶき？ いやいや修行後？ さぁ選べ！

※応募の際は希望するイラスト色紙のアルファベットをプレゼント番号と一緒に記入して下さい。アルファベットが記入されていないものは抽選対象外とさせていただきます。

バンプレスト様ご提供

2 ルパン三世プロペラ扇風機セット 3名様

熱くなるにはちょっと早いけど、こんな扇風機があれば夏の準備は万事OK！ 夏が待ち遠しいね！

1 仮面ライダーフレキシブルアクションフィギュアセット 3名様

どんなポーズも思いのまま！ 仮面ライダーズのフィギュアを4体セットにしてプレゼント！

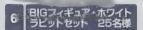
3 スーパーロボット大戦フィギュアマスコットAセット 3名様

スパロボに登場するロボットたちがお馴染みのフィギュアマスコットになって登場！

エスケイジャパン

5 ロッキングキーホルダーセット 25名様

「ARMS」に登場するジャヴァウォックの腕がキーホルダーになった。君はどれが一番お好みかな？

6 BIGフィギュア・ホワイトラビットセット 25名様

こちらも「ARMS」に登場する。ホワイトラビットのBIGフィギュアだ！ 超カッコイイぞ。

コナミミュージック様ご提供

9 新堂敦士氏直筆サイン&メッセージ入りポラロイド 3名様

「っつーかマジ!?」と目を疑うようなビッグプレゼント!! ポラロイドは3枚あるので、どんな新堂さんが当たるかは届いてからのお楽しみ！ 応募するしかないでしょ、コレは!!

※写真は3枚の内の1枚です。他2枚の写真は149ページをご覧下さい。

8 あずまんが大王キーチェーンマスコットセット 3名様

「あずまんが」のキャラたちが今度はキーチェーンマスコットになって登場。セットで3名様にプレゼント！

セガ様ご提供

7 黒ひげ危機一発携帯ストラップセット 3名様

懐かしの黒ひげ危機一髪が携帯ストラップになって登場！ コレさえ付けていれば、いつでも童心に帰れるぜ！

ナムコ様ご提供

発売間近の「ソウルキャリバーII」!! キャリっ子の皆さんお待たせしました。ポスタープレゼントですよ～！

13 ソウルキャリバーIIポスター 5名様

コナミマーケティング様ご提供

DJ TAKA氏&GOLI氏のサイン入り「bmIIDX7th」のポスターを2名様にプレゼント！

12 beatmaniaIIDX 7thstyle DJ TAKA氏&GOLI氏サイン入りポスター 2名様

タイトー様ご提供

11 ストレイシープカモミールセット 3名様

な～んかこれでお茶を飲めばグ～ッスリ眠れそうな気がする……。ゲームで疲れた身体には休息が一番！ そしてまた遊べ!!

海洋堂様ご提供

10 アファームド・ワンマンレスキューフィギュアセット 2名様

「ウアッファームドゥサイッコーゥ！」と叫びたくなるほど最高のフィギュアをセットであなたに！

締切
6月17日(月)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募下さい。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさえていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがあります。ご了承下さい。

今回の折り目無しポスターは「電脳戦機バーチャロンフォース」!! カッコイイっしょ！

18 電脳戦機バーチャロンフォース折り目無しポスター 10名様

今月もアルカディア特製クオ・カードをプレゼント。チャンスは逃すな！

17 アルカディアオリジナルクオ・カード 10名様

編集部提供

15 ゲームボーイアドバンス 4名様

GBAで「モンゲー」が出るって知ってる？ 持ってた方がイイヨ。

まだまだ話題作が満載！ ゲーマーなら持っておくべきでしょう！

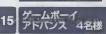
16 ニンテンドーゲームキューブ 1名様

コンパイル様ご提供

コンパイルさんからはカーバンクルのパスケースとキーホルダーをプレゼント。

14 コンパイルオリジナルパスケース&キーホルダー 3名様

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

B2ポスター付き

イラスト　ポップンミュージック8
©2002 KONAMI

ギルティギア イグゼクス
ザ・ミッドナイト カーニバル（アークシステムワークス/サミー）

新作情報

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002（ヒットメーカー/セガ）

ポップンミュージック8（コナミ/コナミマーケティング）

ビートマニア ザ ファイナル（コナミ/コナミマーケティング）

スタートリゴン（ナムコ）

出撃！戦国革命（コナミ/コナミマーケティング）

攻略
レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ（開発：ノイズファクトリー・エボガエンタテイメント/販売：サンアミューズメント/発売：プレイモア）／ソウルキャリバーII（ナムコ）／バーチャファイター4（セガAM2/セガ）／電脳戦機バーチャロン フォース（ヒットメーカー/セガ）／怒首領蜂大往生（ケイブ/sale by AMI）／beatmaniaIIDX7th style（コナミ/コナミマーケティング）／DDRMAX2 DanceDanceRevolution7thMIX（コナミ/コナミマーケティング）／頭文字D アーケードステージ（セガ・ロッソ/セガ）／メタルスラッグ4（メガ エンタープライズ）／デーモンフロント（IGS/アルタ）／ムサピィのチョコマーカー（エコールソフトウェア）／G-STREAM G2020（オリエンタルソフト）／ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス（ヒットメーカー/セガ）　ほか

キャラ別対戦攻略の第二弾では、残りのキャラを大攻略
『ギルティギア イグゼクス』。
待望の最新作『ポップンミュージック8』では、新モードの情報をお届けしちゃうゾ！

次号8月号 No.27は　予価650円
6月29日(土)発売

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4「バチャっ子インフィニティ」
vf4@arcadiamagazine.com

■機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX「飛び出せ！　ゲル・ドルバ」
sicklearm@arcadiamagazine.com

■ソウルキャリバーII「聖★キャリっ子学院」
sc2@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ（1色/4色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いて下さい。封筒にも書くコーナー名を書いていただけると助かります。それぞれの注意事項は以下の通り。

☆作品についての注意
・基本的に未発表の作品であること。
・なるべく、ハガキサイズからA4までの大きさに収めて下さい。
・作品をHPなどで発表する場合は、投稿から45日以上間隔を空けて頂けると助かります。

☆CG作品制作の注意
・RGBモードで作成したイラストは、うまく印刷できないため、あらかじめCMYKで作成することをお薦めします。
・モノクロイラストは、グレースケール・モノクロ二階調、どちらでも問題ありません。
・縦横の比率は、なるべくハガキの比率に合わせて下さい。
（推奨サイズ：592×874ピクセル。または350dpiで7×5cm）

☆CG作品投稿の注意
・保存形式はJPG（.jpg）、BMP、PICT（.pict/.pct）、TIFF（.tif/.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。（JPGのクオリティは75～95%）
・eメール投稿の場合、圧縮後のサイズが3Mが上限です。
・圧縮にはLHA（lzh）、Stuffit（.sit）、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)を使用して下さい。自己解凍型はなるべく避けてください。
・3Mを超えるは、郵送で送って下さい。その場合、JPG以外の非圧縮のファイル形式がお薦めです。

☆E-mail送信時の注意
・E-mailには、「画像データファイル」と、「住所、氏名、メールアドレス、HPアドレス、ペンネーム、及びコメントなどを書いたテキストファイル」を添付して下さい。
・圧縮の際には、「画像データファイル」と「テキストファイル」を同一の書庫内に入れて圧縮するようにして下さい。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
8月号（NO.27　6月29日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

9月号（No.28　7/30発売号）への投稿締め切りは……
6月20日(木)必着

10月号（No.29　8/30発売号）への投稿締め切りは……
7月19日(金)必着

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「ゲーセンでの友達作り」

●ゲーセン友達が欲しくても、今までそういう機会がなかったなら、「WCCF」のカード交換をきっかけにしてみるのも手では？　話相手が見付かればしめたもの。もしそこで話題に詰まったら「今月のアルカディア、見ました？」という手がある。あと「あの1円玉は流行りませんでしたね」も話題性十分だ。（猿渡）

●非常に人見知り＝チキン野郎なので、私生活では自分から声を掛けることはしなかった。でも、地元に好きなゲーセンがあって、そこで働きたかったのでバイトを始めた。そしたら自然に知り合いが増えた。そのつながりから微妙に新声社で働き始め、今、この場所に居るわけで。人生分からないもんですな。（霜田）

●ゲーセン友達が一人もおらず、こないだ新宿で回り込み攻撃を仕掛けられた自分に友達作りを聞くとは大胆不敵。最近は同好の士を見付けるのは、昔に比べたらラクですよね。Googleでゲーム名＋掲示板などと打ち込めば、5分以内にアクティブなコミュニティを発見できるし。そんでオフ会に参加と。今流だ。（杉田）

●友人……コミュニケーション……重要ですねえ……。ちゃんとしたモノを創るには、本当に必要だと最近痛感しました。その前に、向こうから切られたらコミュニケーションもへったくれもないんですが（笑）。そういや、小学生の時に私をゲーセンに引きずり込んだ工[illegible]君、今はゲームの開発で頑張ってます。元気？（マッスル北嶋）

●バーチャ4をやっていて、相手も自分と似たような戦績、段位。しかも、こっちが「ヤベ、くるかも」と思ったときにちゃんと遅れ打撃が飛んでくる。こんなとき、ボキは勝負を超えた何かを感じた気がします。かたや、何をくらっても一生ヒザを出してくる相手には、俺も同じことをします。（俺は[illegible]で　itakyo）

●格ゲーを好む自分としては、ゲーセンで知り合いを増やしていろんな情報を得たり、みんなで騒いだりしたいって気持ちもあるんだけど、知らない人とガチンコで対戦して、ドス黒い雰囲気に包まれるのもいいかなあという気持ちもあるわけで……ん～、何か人を見る目が重要ください。（マジン＠六段に転落死）

●まだ対戦台が無かったころ、行きつけのゲーセンで「ストⅡ」していると、誰かが隣に座って言いました。「対戦していい？」と。よく見かけていた年上な感じの常連の一人。驚いたけどうれしかったです。基本はやっぱり「声を掛けることから」ですよね。そのときはろくに話もせず、結局それっきりだったんですが……。（JK）

●「個性の無い店は悲しいね」3年前のこと。突然の見知らぬ青年の言葉でした。どこか自分と似た雰囲気のせいか、珍しくすぐに彼と打ち解けました。ところが、先月不意に訪ねてきた彼は「自分の店を作る」そう言って姿を消しました。いつか、彼の店で再会できるでしょう……。そんな熱血ホラ話。（ひで）

●一人で始めたゲーセン通いですが、日課のごとく同じゲーセンに通っていたら、よく顔を合わせる人と友達になってました。対戦後にイスを蹴る見知らぬ屈強な兄ちゃんや、ゲムっ娘、見た目ヤ◯ザなオッサンetc.……共通の話題（ゲーム）と出会いの場があるわけなんで、要はキッカケ次第ですか。（[illegible]）

●「たくさんのゲーセン仲間」にあこがれるが、声を掛ける積極性も、声を掛けられるほどの技量もない。対戦で凄気を感じる相手、アクション系や音楽系でさりげなく猛烈な技巧を見せる人物とは、ぜひともお近付きになりたい。アーケードゲームって、そのきっかけをつかみやすいはずなんだけどね。（まこっぴち）

●俺がゲーセンで知らない人と話すようになるのは、俺のゲーセンサイクルが似ている人が多い。同じ時間帯に同じタイトルを遊んでいるだけあって話しやすいね。ゲーセン仲間はあまり多くないけど、知り合ったきっかけはみんなそんな感じ。でもうま過ぎる人には何となく話し掛けづらいなぁ。俺ってビビリ？（おしゃ）

●今回のお題とは全然逆なんですが、私基本はゲーセンで友達は作らない方なんです。一人プレイ好きってやつです（謎）。いつもフラッと行ってサクッとやって帰るんですが、音ゲーやってるとプレイ終了時に声を掛けられることもしばしば。どうしようって感じです。（とか言いながら音ゲー友達募集中あっくん）

●インターネットで知り合った人と実際にゲセで会って意気投合する、というのがあたくしの基本パターン。それなりにがっつり活動していたので向こうから話し掛けてくれることもあったり。結構、いやかなりうれしいです。これからもこういったつながりは大切にしていきたいものです。（黒鉄＠エセ4コマ職人）

●2D格闘好きな私は、ゲーセンで「こいつは！」というモセルを見つければ即乱入、戦闘開始。拳と拳で語り合います。あ、もちろんゲームでね。で、心ゆくまで対戦を楽しんだら帰宅。一切しゃべってねェー！　そんな感じでも、けっこうゲーセン友達はできるような[illegible]気はします。（カプコン大好き[illegible]）

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北嶋裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／安藤慶祐／[illegible]／小沢正／飯塚晃司／高瀬勝之／鎌倉大輔
■編集協力（五十音順）　アストロ／石黒[illegible]／伊勢猫／H.L／MVP／OYZ／がっちん／キャサ夫／閃屋／GrayZone／京城／ケンちゃん／COSPA／C・LAN／Joe／庄司卓／ずるずる／善之字元帥／田渕健康／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／野川さくら／袴田直樹／ハメコ。／福田楓太郎／ブンブン丸／三重県の山本さん／ももやん／与作／ラオウ／RED
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／山田由紀子（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　ありさかしんや／カイゼルちくわ／藤原城嗣
■フォトグラフ　Studio Atom
■表紙イラスト　伊藤秀昭（株式会社ナムコ）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／[illegible]／大空とわ／閃屋／塩原パテオ／G＝ヒコロウ／堤利一郎／なりたゆみ／ポポしじみ／ムドウ／[illegible]
■業務部　[illegible]木孝道
■広告営業　阿部寿一／[illegible]／[illegible]／[illegible]
■雑誌営業　堂前秀[illegible]／酒井朋[illegible]／中村[illegible]

月刊アルカディア 7月号 [No.026]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.026

第3巻 第7号 通巻第26号　平成14年7月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-07

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答え下さい。プレゼントの商品と番号は200ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書き下さい。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使い下さい。なお、切手は不要です。

【アルカディア 7月号[No.26]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～72の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～72の番号の中から選んでください。

1　表紙：ソウルキャリバーⅡ
2　目次
3　開幕直前！　WCCF!! 集めろ！　育てろ！　名将はキミだ!!
4　ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
5　ボーダーダウン（仮）
6　ソウルキャリバーⅡ
7　ギルティギア イグゼクス
8　GGXXアソシエイションXX
9　ビートマニア ザ ファイナル
10　ビート・レイジングⅡDX
11　ブランニューアップデイツ
12　ゲームセンターマップ
13　アルカディアデータベース
14　魂を籠める者：アークシステムワークス
15　レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
16　ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス
17　怒首領蜂大往生
18　湾岸ミッドナイトR
19　頭文字D アーケードステージ
20　ソウルキャリバーⅡ技表
21　ジー・ストリーム G2020
22　電脳戦機バーチャロン フォース
23　メタルスラッグ4
24　ビートマニアⅡDX 7thstyle
25　DDRMAX2 ダンスダンスレボリューション7thMIX
26　バーチャファイター4
27　パチャっ子 インフィニティ
28　モンスターゲートⅡ
29　ロングランゲームズブースター
30　ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
31　ジャンク新聞
32　ふぶきがんばる
33　オールドゲームミュージアム
34　レゲー奥の細道
35　新・STEP UP☆列伝 健太's バーチャフルライフ
36　アーケーダー・ネオ
37　ハードウェアミュージアム
38　全国ゲーセンイベント準備会
39　ジョイスティックトゥルーバーズ
40　DOG FIGHT -SECOND STAGE- 湾岸ミッドナイトR vs. 頭文字D 開発者対決リベンジ戦（後編）
41　ナイス★ツッコミ
42　ドッグステーション
43　デーモンフロント
44　魔斬-MAZAN-
45　ムサビィのチョコマーカー
46　ポップンミュージック8
47　ポップンな関係
48　プライズワンダーランド
49　メダル「始めてみよう」物語
50　GⅠ ウイニングサイアー
51　コスプレ・プレイスタイル
52　立体貴族
53　KOFッ子キングダム
54　飛び出せ！　ゲル・ドルバ
55　僅体百景
56　アルカディア フロンティアーズ
57　愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
58　ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
59　設定資料集
60　そんなんARIKA
61　ニューストランスミッター
62　デジタル・ディスク・アーカイヴ
63　街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
64　猛者通信ぼベソ
65　アルカデ チャット倶楽部
66　パンドラキャラット改
67　アルカディアクーポン
68　ハイスコア全国集計
69　プレゼント
70　次号予告・募集記事
71　エディトリアルデパートメントガゼット
72　ポスター：電脳戦機バーチャロン フォース

Q9.学校・職業・その他

1　小学生
2　中学1年生
3　中学2年生
4　中学3年生
5　高校1年生
6　高校2年生
7　高校3年生
8　短大生
9　専門学校生
10予備校生
11大学生
12大学院生
13社会人
14自由業
15主婦
16無職
17その他

【お詫びと訂正】

アルカディア6月号におきまして、以下の誤りがありました。

●P137「ゲームセンターイベントリスト」におきまして、ハイテクセガアビオンさまが5/11に開催する大会の情報に誤りがありました。正しくは「頭文字D～プロジェクト難波最速大会～」です。
●P179「ニューストランスミッター」におきまして、プレイモアのwebページURLが間違っておりました。正しくは　http://www.playmore.co.jp/　です。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！　何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊＝7,800円）＋（80円【送料】×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（THE KING OF FIGHTERS 2000／ギルティギア ゼクス／バーチャファイター4／鉄拳4）も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べ下さい。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧下さい。
定期購読ページ　http://www.ascii-store.com/
バックナンバー　http://www.arcadiamagazine.com/

ARCADIA No.26

アンケートハガキ

P.202にある、アンケートの質問を元に記入して下さい。

A1. おもしろかった記事のタイトルとその理由を教えて下さい(一つ~最大六つまでOK)

番号		番号		理由	
番号		番号			
番号		番号			

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えて下さい(一つ~最大六つまでOK)

番号		番号		理由	
番号		番号			
番号		番号			

Q3.表紙の感想をお願いします。

A3.

Q4.付録ポスターの感想や要望をお願いします。

A4.

Q5.ゲームセンターで起こった出来事の中で「あ、嬉しいな」と思うことを教えて下さい。

A5.

Q6.ゲームセンターで起こった出来事の中で「イヤだなぁ」と思うことを教えて下さい。

A6.

Q7.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作を教えて下さい。

A7.〔　　　〕ページ〔　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　〕都道府県　P.N〔　　　〕

ご協力ありがとうございました!

ゲーム名

集計部門 (キャラ・コースなど)

スコア (タイム)

面数

難易度

備考

達成日　年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター

名前

電話

住所

スコアネーム (最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE
平成14年7月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻 第7号 通巻第26号
発行人／浜村弘一 編集人／松本秀寿 発行所／株式会社エンターブレイン
●定価650円 本体619円
雑誌11547-07 Printed in Japan 凸版印刷
T1111547070650